

nur 8,90 DM  
mit 2 CD-ROMs

PC Joker 2/99

Top-Demo: Descent 3 • Dark Seed 2 • Tunnel B1 & Dark Seed 2

3 • 2 Vollversionen: Tunnel B1 & Dark Seed 2

Test und Demo

Star Wars

Rogue Squadron

Ballern wie im Kino?

PC JOKER

2/99 Februar

ö 60,00/sfr 8,90/hfl 11,25/Lit 13.000/  
Dkr 47,00/lfr 217,00/Pts. 1.050/bfr 217,00

B 12623 E

4 394225 408908 02

# Heft & Spiel

auf 2 CDs: 3D-Action & Horror-Abenteuer

**Tunnel B1 & Dark Seed 2**

plus spielbare Top-Demos: **Descent 3**  
**Star Wars: Rogue Squadron**

**Achtung!** Diese Ausgabe wurde  
mit 2 CD-ROMs ausgeliefert - sollten  
eine davon oder beide fehlen, verlangen  
Sie ein vollständiges Exemplar!

# Turok 2

Der genialste 3D-Shooter,  
seit es Saurier gibt!

**Achtung!** Diese Ausgabe wurde  
mit 2 CD-ROMs ausgeliefert - sollten  
eine davon oder beide fehlen, verlangen  
Sie ein vollständiges Exemplar!

# SIEGER

Rollenspiel-Exotik  
für Kämpfertnaturen

## POWER-HARDWARE

Neue 3D-Karten und  
Eingabegeräte im Test

## HINTERGRÜNDE

Warum der Vizepräsident  
von Westwood so auf  
Lands of Lore 3 steht

Hat die Fliehkraft Deines Wagens  
Dich je an die Seitenscheibe gepreßt?

Ist j. das Adrenalin durch Deine Adern geschossen,  
nur weil Dein Wagen die Bodenhaftung verlor?

Und hat sich je Dein Wagen überschlagen,  
nur weil Du die Gravitation an der Tunnel-Decke  
falsch kalkuliert hast?...

...dann blätter  
einfach weiter,  
Schwächling!

#### Produktinfo 001

- Aufwendige 3-D Strecken!
- High-End Grafik-Engine!
- 60 Frames pro Sekunde durch 3DFX-Unterstützung!
- Völlige Bewegungsfreiheit auf den Strecken!
- Unterstützt die neuen Force-Feedback Lenkräder
- Multiplayer-Spiel über Internet und LAN!

staubige Pisten  
harter Asphalt  
mörderisch glatter Fels

## ADRENALIN

# POWERSLIDE™

Halte Deinen Atem an –  
aber nie Dein Auto!



## ADRENALIN

# POWERSLIDE™



# ABGEKARTETES SPIEL

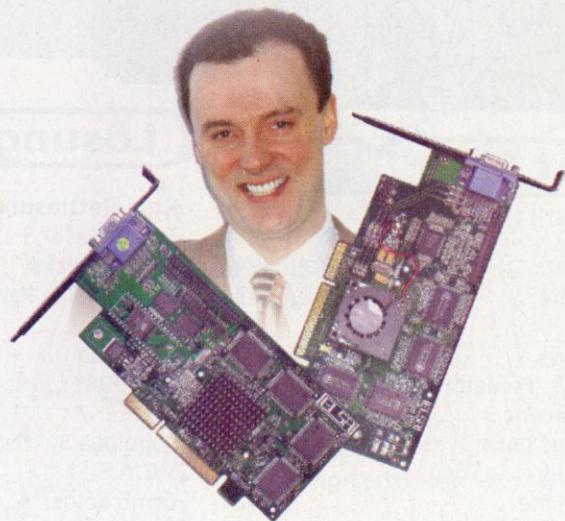
Ein nackter PC ist nicht nur im Bett ein schlapper Partner: Seit jeher ist es Fluch und Segen dieses Rechnertyps, daß der User ohne zusätzliche Karten im Ärmel bzw. Gehäuse eben schlechte Karten hat. „Offene Systemarchitektur“ nennt sich das Konzept, und es hat den Personal Computer schon so manchen Konkurrenten überleben lassen – Atari ST und Commodore Amiga etwa, aber auch bereits zwei Konsolengenerationen. Das ständige Nachkarten hält den Rechner technologisch jung, kommt aber natürlich nicht ganz billig.

Klar, wenn das frisch erworbene Baby bereits nach einigen Monaten an Altersschwäche kränkt, ist das ärgerlich. Noch ärgerlicher ist es freilich, wenn es von Anfang an die vitaminreichste Nahrung verweigert: Wer sich heute einen PC ohne 3D-Beschleunigerkarte zulegt, verzichtet auf das Beste, was die Welt der Spiele derzeit zu bieten hat. In diesem Sinne ist auch Nachrüstung unverzichtbar, denn ohne die dritte Dimension mag kaum noch ein Game auskommen. 3D-Action, die ohne Turbokarte auskommt, ist ebenfalls rar geworden. Sicher, bei „Tunnel B1“ auf der aktuellen Beilagscheibe klappt das noch ganz manierlich, doch bereits „Sub Culture“ auf der Begleit-CD der nächsten Ausgabe sieht ohne solche Hardwareunterstützung nur noch halb so beeindruckend aus.

Daher mein ganz persönlicher Tip: Wer noch immer keine 3D-Karte hat, sollte sich schleunigst eine besorgen – es muß ja keineswegs das neueste Gerät sein. Machen Sie sich getrost den rasanten Preisverfall zunutze und kaufen Sie ein „Auslaufmodell“. Denn auch wenn beispielsweise Voodoo 2-Boards gerade up to date sind, steht hier die nächste Generation doch schon wieder unmittelbar bevor. Auf der anderen Seite genügt ein Voodoo 1-Beschleuniger (derzeit schon ab ca. 100,- DM zu haben) für die allermeisten neuen Hitgames noch vollauf. Ganz ohne 3D-Karte sieht man dagegen beim Gros der Shooter, Simulationen, Actionabenteuer und Rennspiele in die Röhre.

Diese Vorgehensweise empfiehlt sich übrigens beim Hard- und Softwarekauf generell. Denn wer immer das Allerneueste besitzen will, muß oft genug kaum merkliche Vorteile teuer bezahlen. Für preisbewußte Gamer sollte die Devise daher „mithalten, aber nicht vorneweg laufen“ lauten. Und wenn Sie dann noch dem Joker mit seinem traditionell guten Preis/Leistungsverhältnis die Treue halten, ist der Spaß am PC gar nicht mehr sooo teuer!

Ihr Michael Labiner





## Silver

Für Kämpfer Silber, für Abenteurer Gold: Nach dreieinhalb Jahren Entwicklungszeit präsentiert Infogrames eine exotische Mischung aus Rollenspiel und Action – erste Ausblicke auf 78 Gegner, 16 Waffen und 8 Magieklassen.

Preview ab Seite **28**



## Besuch bei Westwood

Wir haben den Vizepräsidenten der Westwälder getroffen und uns erste Eindrücke von seinem Lieblingsprojekt verschafft: **LANDS OF LORE 3** wird den Fans unter anderem alte Rollenspielwelten in neuem 3D-Look bescheren. Was noch, erfahren Sie

ab Seite **44**



## Hot Spot

<b>News</b>	
Branche	24
Hardware	22
Spiele	18
<b>Previews</b>	
Aliens vs. Predator	32
Descent 3	38
Lands of Lore 3	44
Machines	40
Panzer Elite	42
Silver	28

## Lösungshilfen

### Komplettlösungen

Tomb Raider 3 ..... 131

### Tips & Tricks

Colin McRae Rally ..... 137

Dethkarz ..... 137

Heretic 2 ..... 137

NHL 99 ..... 137

N.I.C.E. 2 ..... 137

Populous 3: The Beginning ..... 137

S.C.A.R.S. ..... 138

Tomb Raider 3 ..... 138

Wargasm ..... 138

## Neue Power-Hardware

Welche **3D-KARTEN** läuten derzeit die Jahrtausendwende ein, welche **EINGABEGERÄTE** von morgen kann man heute schon kaufen? Und vor allem: Wo ist das Geld gut angelegt? Neue Sticks, Pads, Lenker und PC-Turbos im harten Praxistest der Spieleredaktion.



ab Seite **124**

## Interviews

BPjS (Indizierungen) .....	24
Infogrames (Silver) .....	31
Rebellion (Aliens vs. Predator) .....	32
<b>Westwood (Lands of Lore 3)</b> .....	45

## Online-Guide

### Previews

Extreme Warfare ..... 110

Netpanzer ..... 112

### Spiele

Ultima Online: The second Age ..... 108



## Turok 2

Ein 3D-Shooter der Superlative: Dinostarke Grafikeffekte, intelligente Gegner und 45 Echtzeitminuten mit Zwischensequenzen machen den neuen Comic-Indianer am PC zu einem Highlight!

Test ab Seite **48**

## Spieltests

### Abenteuer

Baldur's Gate	72
Gute Zeiten, schlechte Zeiten	104
Redguard	78
Return to Krondor	76
World Spiral Liath	104

### Action

Asghan	62
Crime Killer	102
Cyber Strike 2	58
Future Cop: L.A.P.D. 2100 AD	61
Glover	64
Recoil	60
Star Wars: Rogue Squadron	56
Thunder Brigade	103
Turok 2	48

### Genre-Mix

Dark Project – der Meisterdieb	68
Tunguska	66

### Simulation

3D Ultra Pinball: Turbo Racing	105
Apache Havoc	96
Falcon 4.0	99
World War 2 Fighters	98

### Sport

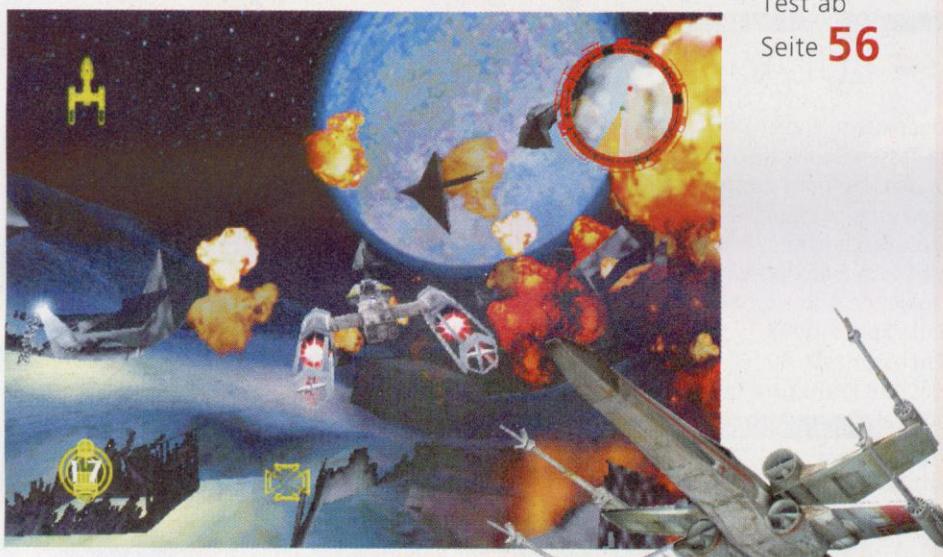
DSF Ski 99 Extreme Edition	105
ESPN XGames Pro Boarder	103
Mad Trax	102
NASCAR Racing 1999 Edition	82
S.C.A.R.S.	86
Speed Busters	80
Test Drive 5	80
Test Drive Offroad 4x4	102
Viper Racing	84
VR Baseball 2000	105
WCW Nitro	103

### Strategie

Dominant Species	92
Enemy Infestation	90
Mana – Der Weg der schwarzen Macht	93
Myth 2	88
Western Front	104

## Star Wars: Rogue Squadron

Noch ehe der Krieg der Sterne bald im Kino weitertobt, tritt Luke Skywalker einmal mehr am Bildschirm gegen das galaktische Imperium an. War die Macht wieder mit Lucas Arts?



Test ab  
Seite **56**

## Rubriken

Abo Service	34
<b>Begleit-CD</b>	
► Dark Seed 2	10
► Demos, Patches & Goodies	12
► Tunnel B1	8
Charts	115
Comic	143
Editorial	3
Gewinner	114
Glossar für Fachbegriffe	114
<b>Hardware</b>	
Neue Eingabegeräte	124
Neue 2D/3D-Kombiboards	126
Impressum	148
Inserenten	119
Interna aus der Redaktion	6
<b>Preisausschreiben</b>	
Lego-Raritäten zu gewinnen!	20
Star Trek-Competition	19
<b>Special</b>	
Spieletips für Einsteiger und Aufsteiger	120
Testindex	146
Update Service	116
Vorschau	150

### JUNG & ALT

**Unsere jüngste Leserin** laut Erhebung '98 ist die elf Jahre alte Cosima Spitzer. Sie würde sich das „Barbie Druckstudio“ auf der Begleit-CD wünschen – sorry Cosima, aber bei 93 Prozent männlicher Leserschaft wirst Du wohl auf ein Druckstudio mit Ken warten müssen...

**Unser reifster Leser** scheint mit 61 Jahren derzeit Knut Geserick zu sein. Er regt kritischere Wertungen für Gewalt- und Ballerspiele an. Aber, hey: Welches andere Magazin verzichtet noch bei indizierungsgefährdeten Titeln auf die Noten für Motivation und Gesamteindruck?

**Unser größter Fan** dürfte hingegen der 14jährige Sigmar Annuß sein. Er findet PC Joker „total super und einfach außerirdisch“, negativ fällt ihm „nichts, nichts und nichts“ auf. Da erfüllen wir doch gerne den geäußerten Wunsch und bleiben „so toll wie wir sind“.



### SUPARICHIE

Endlich ist sie da, **die Audio-CD zum Chefredakteur**: Interpret „Richie“ ist zwar mit unserem Vorarbeiter weder verwandt noch verschwägert, aber mindestens genauso „supa“ – klar, daß die Scheibe im Verlag schnell die Runde machte. Trotz Richies Auftritten bei VIVA und einem BRAVO-Poster war man hier freilich nicht flächendeckend von seiner Klamauk-Mucke angetan. Wer aber über witzigen Kauderwelsch wie „Ist es eine Fliechtasse? Ist es ein Schrauberkopter?“ ablachen kann, findet die Maxi-Single von BMG (inkl. „Supa-Mix mit Fliechkraft“) für rund zehn Mark im Handel.



### I ❤ LULA

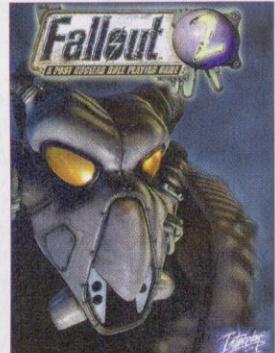
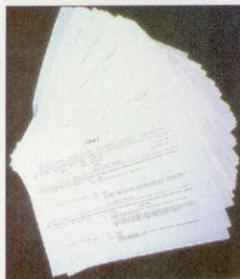
Er schreibt Lula Briefe und schickt handgepinselte Ölgemälde der Digi-Blondine an die Adresse von CDV, er bastelt eigene Lula-Tassen und wünscht sich nichts sehnlicher, als Lulas Plüschtären zu besitzen. Kurzum, Klaus aus Hamburg dürfte der größte Fan des virtuellen Pornostars aus dem Spiel „Wet – The sexy Empire“ sein. Für ihn und alle Gleichgesinnten haben wir an dieser Stelle gleich zwei gute Nachrichten: In Bälde soll das neue Lula-Game „Wet Attack“ erscheinen; außerdem gibt es in Frankfurt einen **Lula-Fanclub**. Bewerbungen sind nebst 10,- DM Eintrittsgebühr an folgende Adresse zu richten:

**Lula Fanclub '98**  
Fuchstanzstr. 40  
D-60489 Frankfurt



### FALLOUT-FALLOUT

Antworten auf bislang nie gestellte Fragen: Ja, wir haben „Fallout 2“ in der letzten Ausgabe und damit vier Wochen nach einigen anderen Magazinen getestet. Und nein, wir sind deshalb keine Schläfer! Als Beweis hier der Stapel mit den **163 Blättern der Bugliste**, mit der die erste Version des postnuklearen Interplay-Rollenspiels geliefert wurde. Finden Sie nicht auch, daß in manchen Fällen eine zufriedenstellende Testversion vor Aktualität geht?



### DER KAMERAMANN

Anlässlich seines Besuchs bei Digital Anvil, der neuen Spieleschmiede von Chris Roberts & Co. („Wing Commander“), wurde Redakteur **Markus mit Kamera, Scheinwerfer und Equipment bepackt** – schließlich sollte in Texas neben der Reportage aus der letzten Ausgabe auch ein TV-Bericht für die Sendung „Level X“ auf SAT 1 bzw. unserer Begleit-CD entstehen. Die nächste Folge mit unseren PC-Tips für die Reihe „Clubhouse“ läuft am Samstag, den 16. Januar vormittags; eine Rohschnittfassung davon ist (neben der Show vom 12. Dezember) als Joker-TV auf der aktuellen Beilagscheibe zu finden. Und das Reinschauen lohnt so oder so!



# FALCON 4.0™

DAS NEUE REFERENZ-PRODUKT UNTER DEN FLUG-SIMULATIONEN



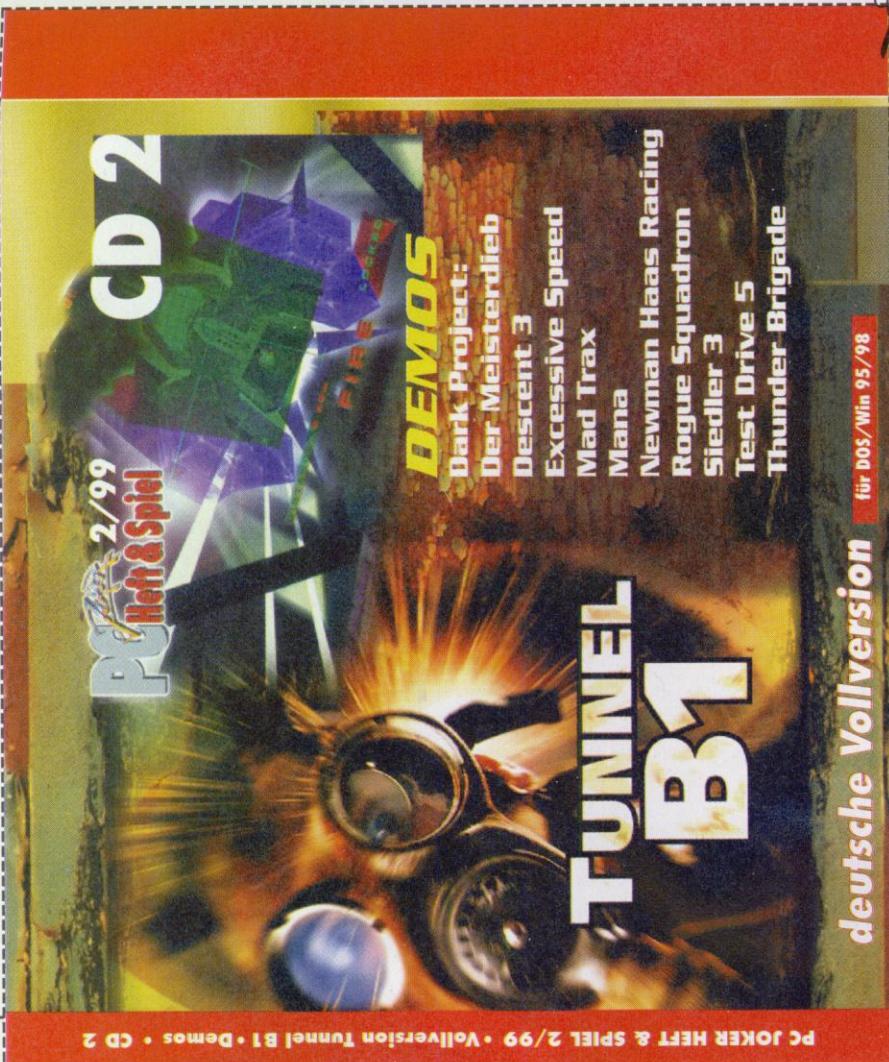
**FALCON 4.0** setzt neue Maßstäbe, von F-16 Entwicklern umgesetzt und von Kampfpiloten auf Realitätsnähe getestet. Die F-16C in der Version Block 50/52 ist das wohl vielseitigste Jagdflugzeug, unübertroffen im Kampf gegen Luft- und Bodenziele! Lernen Sie die Falcon in zahlreichen Trainingsmissionen kennen, meistern Sie Luftkämpfe im Soforteinsatz und zeigen Sie Ihr ganzes Können in dynamischen Echtzeit-Kampagnen über der koreanischen Halbinsel.



© 1998 Hasbro Interactive und MicroProse, Inc. Alle Rechte vorbehalten. MICROPROSE, FALCON, HASBRO INTERACTIVE, das HASBRO INTERACTIVE Logo und FALCON 4.0 sind Warenzeichen von Hasbro beziehungsweise den dazugehörigen Firmen. MicroProse ist eine Tochtergesellschaft von Hasbro. Alle anderen Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber. \*

CD-ROM

**MICROPROSE**  
[www.microprose.com](http://www.microprose.com)



**VOLLVERSION** **TUNNEL B1**

**DEMOs**

Dark Project:  
Der Meisterdieb  
Descent 3  
Excessive Speed  
Mad Trax (3Dfx- und Direct3D-Version)  
Mana  
Newman Haas Racing  
Rogue Squadron  
Siedler 3  
Test Drive 5  
Thunder Brigade

## Installation & Spielstart

**Windows 95/98:** Wählen Sie im Joker-menü der CD Nr. 2 aus der Rubrik **Vollversionen** den Punkt *Tunnel B1*, und klicken Sie auf *Installation*.

**DOS:** Wechseln Sie am DOS-Prompt auf Ihr CD-Laufwerk (z.B. D:\), und geben Sie **INSTALL** ein.

**Installation allgemein:** Im Setup-Programm klicken Sie auf *Auto Detect*, um Ihre Soundkarte zu konfigurieren. Falls die automatische Erkennung fehlschlägt, können Sie die Werte auch manuell angeben.

**Spielstart unter Win 95/98:** Doppelklicken Sie die Datei *B1.EXE* im Hauptverzeichnis der CD.

**Spielstart unter DOS:** Wechseln Sie ins Hauptverzeichnis der CD, und geben Sie *B1* ein.

## Jewel-Case-Inlays zum Ausdrucken

Falls Sie das Heft nicht zerschneiden wollen, finden Sie die CD-Inlays zusätzlich auf **CD Nr. 1 im Verzeichnis CDinlets** als Bitmaps: Einfach ausdrucken, ausschneiden und einlegen!

## Der Problemlöser

Abhängig von der individuellen Systemkonfiguration können ursprünglich für DOS geschriebene Programme unter Windows 95/98 Probleme bereiten – wie man sie behebt, ist leicht verständlich im Buch **Spielen ohne Startprobleme** nachzulesen. Vom Umgang mit Systemdateien über die Konfiguration von Soundkarte oder CD-ROM bis hin zum Freischäfeln von 600 KByte Grundspeicher, findet man hier auf 200 Seiten alles Wissenswerte. Wir bieten den aktuellen



Ratgeber von René Meyer und Sven Letzel für nur **24,95 DM** im Joker-Shop an.

# Vollversion TUNNEL

Dieser Actionshooter von Neon/Ocean verspricht: **3D-Power auch ohne Beschleunigerkarte**:

Als Gleiterpilot dringen Sie in das unterirdische Tunnellabyrinth eines Diktators ein, um dessen Weltvernichtungsmaschine zu zerstören!

Nun hat sich der Größenwahnsinnige zwar hinter unzähligen Geschütztürmen und Sicherheitseinrichtungen verschanzt, doch auch Sie haben manches As im Ärmel. So erlaubt die komplexe Steuerung das Schlittern, Turboschübe und automatische Zielerfassung. Dazu kommen Dreifachgeschütze, Raketenwerfer und Laser, die durch Sammleextras weiter aufgerüstet werden. Weil die Welt nicht an einem Tag gerettet werden kann, wird der Spielstand automatisch am Ende jedes Abschnitts gespeichert; außerdem gibt es Continues und Extraleben.

Freuen Sie sich auf 5 umfangreiche Szenarien voll stimmungsvoll ausgeleuchteter 3D-Korridore, intelligente Gegner sowie eine zoombare Übersichtskarte. Und natürlich auf die 14 superben CD-Audiotracks von Chris Hülsbeck, die sich sogar direkt aus dem CD-Player genießen lassen!



Nach zweimaligem Aufrüsten suchen sich die Raketen ihr Ziel selbst



Die Lichteffekte sind geradezu blendend



Die zoombare Übersichtskarte kann direkt auf die Action gelegt werden



Viel Feind, viel Ehr: Überleben Sie im Tunnel B1!

## Tunnel B1 (Neon/Ocean)

3D-Shooter mit intelligenten Gegnern und komplexer Steuerung

### Features

5 umfangreiche Szenarien, zoombare Übersichtskarte, ausbaufähige Waffen, Extraleben, Auto-Save, Continues

### Präsentation

Grafik in VGA oder SVGA, kein 3D-Beschleuniger erforderlich, bombastische Begleitmusik von Chris Hülsbeck als CD-Audiotracks

### Steuerung

Tastatur oder Joystick, Schlittern, Turboschübe und automatische Zielerfassung möglich

### Sprache

komplett deutsch

P75 mit 16 MB RAM, DOS oder Win 95/98 sowie 10 MB auf der HD

deutsche Anleitung als Word- und TXT-Dokument auf der CD-ROM Nr. 2 im Ordner „Handbuch“; Installation über das Joker-Menü unter Win 95/98 oder manuell unter DOS

# PIZZA SYNDICATE

Der Nachfolger  
des legendären  
Pizza Connection

## WO SICH PIZZABÄCKER ...



### GUTE

Pizzabäcker und geschickte Gastronomen machen sich auf, den Globus kulinarisch zu erobern. Die besten Pizzarezepte, die Auswahl des Standortes, des Personals und der Einrichtung entscheiden über Erfolg und Pleite. Ein perfektes Werbe-Konzept lockt die Bewohner von Pizzaworld in die Filialen.

- Echtzeit Herausforderung
- Spielt gegen bis zu 6 Computergegner
- Kampagnen Modus + eigene Missionen
- Erobert 20 internationale Metropolen
- ca. 150 eigenständige Einwohnercharaktere pro Stadt
- Charaktere in über 800.000 Variationen
- Frei gestaltbare Restaurant-Einrichtungen
- Pizzen mit über 80 Zutaten frei editierbar



Produktinfo 042

SOFTWARE 2000

## Die Begleit-CD

### Vollversion

# DARKSEED II

Träume sind keineswegs immer Schäume – jedenfalls nicht in diesem **Horror-Abenteuer nach Motiven des „Alien“-Schöpfers H.R. Giger**. Hier fällt Ihnen die Rolle des Schriftstellers Mike Dawson zu, der beschuldigt wird, die Bibliothekarin Rita Scanlon ermordet zu haben. Neben dem wahren Killer muß unser Hauptdarsteller auch die fehlende Erinnerung an die Tatnacht finden: ein packender Thriller zwischen Alpträum und Realität. Via Maus oder Tastatur erkundet man rund 70 fotorealistische SVGA-Lokationen wie Bar, Bibliothek, Zirkus usw. Dabei sollen



Unterhaltungen werden per Multiple-choice-Dialog geführt

Auf der Übersichtskarte gelangt man blitzschnell von einem Ort zum andern



### Installation & Start

**Installation unter Win 3.1/95/98:** Wählen Sie im Joker-menü der CD Nr. 1 aus der Rubrik *Vollversionen* den Punkt *Dark Seed 2* und klicken Sie auf *Installation*. Geben Sie dann im Setup den Namen für das Installationsverzeichnis ein und wählen Sie den Installationsumfang. Das anschließende Setup von „Video for Windows“ brechen Sie unter Win 95/98 durch zweimaligen Klick auf *Exit* ab, da die erforderlichen Daten bereits auf Ihrem System installiert sind.

**Spielstart:** Starten Sie das Spiel über den Eintrag im Start-menü (Win 95/98) oder den Programm-Manager (Win 3.1).

**DOS:** Dark Seed 2 ist ausschließlich für Windows konzipiert und läuft nicht unter DOS.



Interview mit dem üblichen Verdächtigen: Ist der Gärtner der Mörder?

Multiple-choice-Gespräche mit etwa 40, von echten Schauspielern dargestellten Akteuren Klarheit in die immer abstrusere Gruselgeschichte bringen. Und spätestens, wenn Sie zum ersten Mal die bizarre „Schattenwelt“ betreten, werden Ihnen die Haare zu Berge stehen!

Dark Seed 2 ist ein Spitzenadventure voller packender Rätsel, realistischer Animationen und cooler Jazz-Musik. Ein Muß für Freunde anspruchsvoller Schocker – wer im Dunkeln spielt, braucht gute Nerven!



Die realen Schauspieler fügen sich perfekt in die gerenderten Hintergründe ein

### Dark Seed 2 (Cyberdreams)

Atmosphärisches Gruseladventure mit echten Schauspielern in Renderkulissen

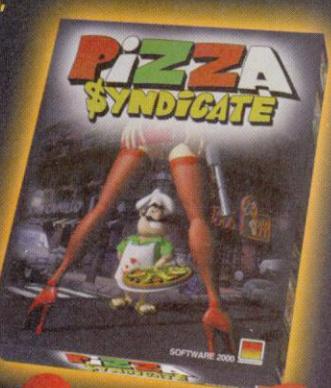
Features	Design von H.R. Giger, Sprachausgabe, Save-Option
Präsentation	ca. 70 Renderschauplätze (SVGA), Jazz-Soundtrack
Steuerung	Tastatur oder Maus
Sprache	Anleitung und Bildschirmtexte deutsch, Sprachausgabe englisch
Mindestkonfiguration	486er mit 8 MB RAM, Win 3.1/95/98 sowie 10 bis 150 MB auf der HD
Handbuch	deutsche Anleitung als Word- und TXT-Dokument auf der CD-ROM
Komplettlösung & Installation	Nr. 1 im Ordner „Handbuch“, Komplettlösung im Jokermenü unter der Rubrik „Lösungen“ und im Ordner „Handbuch“; Installation über das Joker-Menü



### BÖSE

Gangster scheffeln mit dunklen Geschäften, Waffenhandel und Schutzgeldern gutes Geld. Dem Syndikat ist jedes Mittel recht, um die Konkurrenz zu schädigen. Für die Geldwäsche taugen die Pizzerien allemal. Gesetzeshüter lassen sich „überreden“, nicht so genau hinzusehen. Mit Ungeziefer, gekauften Schlägern und Killem macht Ihr dem Gegner das Leben schwer. Alle Macht dem Paten.

- Schließt Euch einem Syndikat an oder gründet einfach ein eigenes
- Bewährt Euch in Actionspielen (z.B. Verfolgungsjagden, Schiebereien)
- Besteht Polizei und Verwaltung
- Im Todesfall übergebt Ihr Eure Geschäfte an einen Nachfolger



AB FEBRUAR  
IM HANDEL

- HEISSES - PIZZA - PACK -  
DAS INFOPAKET MIT DEN FANARTIKELN

Gegen DM 3,- in Briefmarken an: SOFTWARE 2000,  
Stichwort: PIZZA-PACK, Postfach 110, 23691 Eutin

SOFTWARE 2000



Dark Project

Test  
in dieser  
Ausgabe



GENRE: 3D-Actionadventure

UMFANG: Video

BESONDERHEIT: läuft direkt von CD

SYSTEM: P90 mit 16 MB RAM und Win 95/98/NT

Excessive Speed



GENRE: Autorennen

UMFANG: 3 Spielmodi (inkl. Multiplayer), 2 Autos, 2 Strecken

BESONDERHEIT: Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt

SYSTEM: P133 mit 16 MB RAM, Win 95/98, DirectX (Version 6.0 auf CD Nr. 1) und 55 MB auf der HD

Unsere Menüoberfläche



...präsentiert sich im 32 Bit-Design mit komfortabler Benutzerführung (nur jeweils verfügbare Optionen anwählbar) und tollen Funktionen: **Screenshots zu jedem Programm** bei der Auswahl, ein Info-Button sowie **direkter Start bzw. Installation aus dem Menü heraus**. Auch das Internet ist nur noch einen Mausklick entfernt, denn der **WWW-Link-Schalter** katapultiert Sie direkt auf die Homepage oder Fan-Sites zum jeweiligen Spiel.

# VOLLVERSION DARK SEED 2

## SPECIALS

Caesar 3 Map Editor  
Joker TV 4 und 5

## GOODIES

3Dmark 99  
Clean Center 4.0  
DirectX 6.0  
DXMedia 6.0

ELSA-Treiber  
F-Prot

F-Secure  
Game Commander

Hexedit  
mIRC v5.31

QuickTime 3.0  
Savegame Editor

Construction Kit  
T-Online Zugangssoftware

WinAmp 2.05  
WinZip 95

## BONUSLÖSUNGEN

Dark Seed 2  
Fifth Element  
Rent a Hero  
Tips, Tricks und Hex-Cheats

## PATCHES

688 Hunter Killer (V 1.05)  
Airline Tycoon (V 1.25)

Anno 1602 Add-on (Patch 2)  
Clue (V 2.2)

Fallout 2 (V 1.1 Beta)  
Kingpin Honor Guard (V 1.1)  
Knights and Merchants (V 1.32)

Monster Truck Madness 2 (V 2.00-42)  
N.I.C.E. 2 (V 0.01 Beta)

Racing Simulation 2 (V 1.02)  
Railroad Tycoon 2 (V 1.02)  
Shogo (V 2.0)

Siedler 3 (V 1.23)

Tomb Raider 3  
U.S. Navy Fighters 97 (V 1.4)

PC JOKER HEFT & SPIEL 2/99 • Vollversion: Dark Seed 2 • CD 1

# DARK SEED 2 CD 1

## Vollversion

(für Windows 3.1/95/98, Anleitungen und Bildschirminstruktionen deutsch)

PC Heft & Spiel 2/99

## SPECIALS

Caesar 3 Map Editor  
Joker TV Folgen 4 und 5

plus Online-Dekoder von 1&1

### Top-Demo: Descent 3

Die uneingeschränkt spielbare Demo-Version des neuen Teils der klassischen Reihe für Tunnelflieger bietet einen kniffligen Abschnitt mit gleich drei Aufgaben: Dringen Sie mit Ihrem Gleiter in ein Stollensystem vor, wo ein außerirdisches Virus wütet. Stellen Sie die Kommunikation mit der Außenwelt wieder her und finden Sie den Ausgang nebst zwei Schlüsseln. Zu guter Letzt muß im Dschungel ein Alien-Raumer aufgespürt und eine Virenprobe entnommen werden. Glück auf!

**GENRE:** 3D-Action**UMFANG:** voll spielbarer Abschnitt**BESONDERHEIT:** 3D-Beschleuniger (erforderlich) werden wahlweise über Glide (3Dfx), OpenGL oder Direct3D an gesteuert**SYSTEM:** P200 mit 32 MB RAM, 3D-Beschleunigerkarte, Win 95/98 mit DirectX 6.0 (auf CD Nr. 1) oder NT4 mit DirectX 3.0 sowie 52 MB auf der HD

Nach Verlassen des Tunnelsystems suchen Sie im Dschungel nach einem außerirdischen Schiff

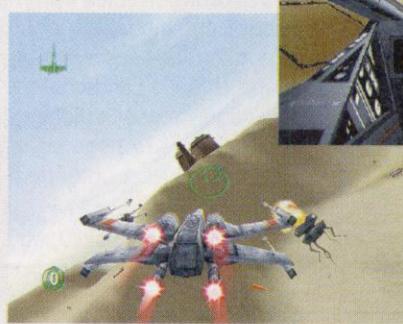
Fünf Gegnertypen machen die Demoversion unsicher

### Top-Demo: Rogue Squadron

Bis der erste Teil der neuen Star Wars Trilogie dieses Jahr in unseren Kinos anläuft, müssen Fans der galaktischen Rebellion die Schergen des Imperiums eben selbst vom PC-Himmel holen – als Staffelführer der Rogue Squadron können Sie sich hier schon mal einschießen. In der voll spielbaren Demo-Mission gilt es, zuerst imperiale Aufklärungsdrohnen abzufangen und danach ein Dorf vor angreifenden Tie-Fightern zu schützen. Mögen der benötigte 3D-Beschleuniger und die Macht mit Ihnen sein!

**GENRE:** 3D-Action**UMFANG:** voll spielbare Mission**BESONDERHEIT:** 3Dfx- oder Direct3D-Beschleuniger erforderlich**SYSTEM:** P166 mit 32 MB RAM, 3D-Beschleunigerkarte, Win 95/98, DirectX 6.0 (auf CD Nr. 1) und 46 MB auf der HD

Dieses Dorf muß im X-Wing gegen imperiale Tie-Bomber verteidigt werden



Mit den Funktionstasten wird zwischen Cockpit- und Außenansichten gewechselt

### Goodies

**3Dmark 99**

Spiele-Benchmark für 3D-Grafikkarten

**Acrobat Reader 3.0**

Dokumentenbetrachter für DOS/Win

**Clean Center 4.0**

Installationsmonitor

**DirectX 6.0**

aktuelle DirectX-Version für Win 95/98

**DXMedia 6.0**

spielt diverse Movieformate

wie MPEG etc.

**Elsa-Treiber**

Treiber für Elsa-Grafikkarten

**F-Prot**

kostenloser Virenschanner für DOS

**F-Secure**

aktueller Virenschanner für Windows 3.1/95/98

**Game Commander**

Tastaturlkürzel auf Stick, Pad etc. legen

**Hexedit**

Hexeditor für DOS/Win

**mIRC v5.31**

Zugangssoftware zum Internet Relay Chat

**pkunzip**

DOS-Entpacker

**QuickTime 3.0**

Videoplayer für Win 95/98/NT

**Savegame Editor**

Construction Kit

Tool zur Manipulation von

**Spielständen****T-Online Zugangssoftware von 1&1**

kostenloser Probeaccount mit 10 Freistunden

**UniVBE**

Univesa 2.0-Grafikkartentreiber für DOS und Windows

**WinAmp 2.05**

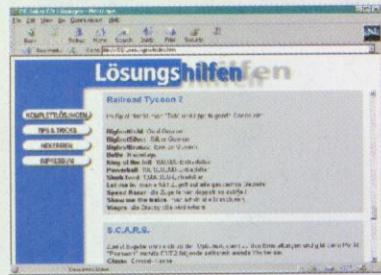
MP3-Player für Win 95/98/NT4

**Winzip 95**

Entpacker für Win 95/98

### Spielelösungen auf CD

Ab dieser Ausgabe packen wir jene **Lösungen, die es aufgrund ihres Umfangs nicht ins Heft geschafft haben**, einfach auf unsere Begleit-CD! Klicken Sie im Jokermenü der CD Nr. 1 auf den Knopf „Lösung“, schon öffnet sich in Ihrem Web-Browser eine komfortable Benutzeroberfläche, die Ihnen Zugang zu **Komplettlösungen, Tips & Tricks sowie Hex-Cheats** bietet. Exklusiv auf CD finden Sie diesmal die Lösungen zu unserer Vollversion „Dark Seed 2“ und dem Renderadventure „Rent a Hero“. Als Bonus gibt es noch jede Menge Kurztips aus dieser und vergangenen Ausgaben.

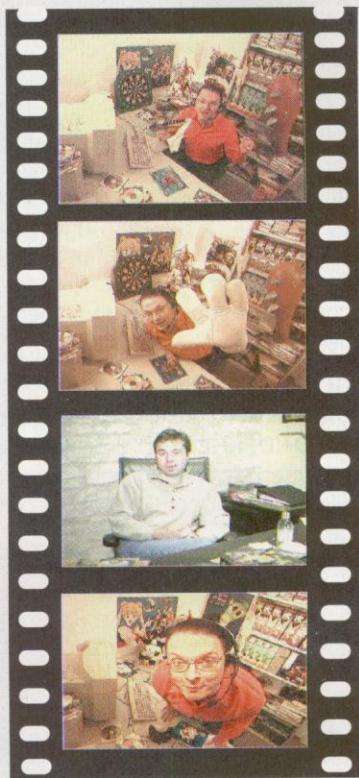


Die Komplettlösungen zu „Dark Seed 2“ und „Rent a Hero“ gibt es nur auf CD, dazu finden sich Hexcheats sowie Tips & Tricks unter der komfortablen Browser-Benutzeroberfläche

### Special: Joker TV

Kein Joker-Dreh ohne unvorhersehbare Panne: Diesmal legte das Kamerateam mit seinem Equipment gleich die ganze Redaktion lahm – Stromausfall! Trotzdem waren am Ende des Tages wieder **zwei gelungene Folgen** von Joker-TV im Kasten, wovon Sie sich unter dem Menüpunkt „Special“ auf unserer Begleit-CD Nr. 1 überzeugen können. In Folge 5 (auf SAT 1 am 16. Januar vormittags als „Level X“ zu sehen) kommt übrigens Chris „Wing Commander“ Roberts persönlich zu Wort!

Sollte Ihr Rechner keine MPEG-Videos abspielen können, installieren Sie einfach „DXMedia 6.0“ aus der Rubrik „Goodies“ im Jokermenü der CD Nr. 1. Damit erhalten Sie gleichzeitig auch eine Vielzahl anderer Ton- und Videoformate wie Wave, AVI, RealAudio, QuickTime usw.



### Special: Caesar 3 Map Editor

Mit dem komfortablen Karteneditor schiebt Sierra ein feines Tool für alle Fans der antiken Aufbausimulation nach. Damit lassen sich neue Landschaften kreieren und Ereignisse wie Erdbeben, Gladiatorenauftstände usw. festlegen. Sie finden den Editor auf CD Nr. 1 unter dem Menüpunkt „Special“.



### Aktuelle Patches

...finden Sie als selbstextrahierende Files oder im ZIP-Format im CD-Ordner „Patches“ zu nachfolgenden Spielen. Sollte kein eigener Installer beigelegt sein, werden sie von Hand in den jeweiligen Spieldatenordner kopiert und von dort aus gestartet. Dateien mit der Endung „zip“ müssen zuvor entpackt werden. Dazu finden Sie im Ordner „Goodies“ das DOS-Programm **pkunzip.exe** sowie die menügesteuerte Variante **Winzip** für Win 95/98.

#### 688 Hunter Killer

Update der englischen Version auf V 1.05

#### Airline Tycoon

Update der deutschen Version auf V 1.25

#### Anno 1602 Add-on

„Neue Inseln, neue Abenteuer“ Patch 2

#### Clue

Update auf Version 2.2

#### Fallout 2

Update der US-Version auf V 1.1 Beta

#### Klingon Honor Guard

Update auf V 1.1

#### Knights and Merchants

Update auf V 1.32

#### Monster Truck Madness 2

Update auf V 2.00.42

#### N.I.C.E. 2

Update der deutschen Version auf

V 1.01 Beta

#### Racing Simulation 2

Update der 3Dfx- und D3D-Fassung auf

V 1.02

#### Railroad Tycoon 2

alle Versionen auf V 1.02

#### Shogo

Update auf V 2.0 (alte Spielstände nicht kompatibel!)

#### Siedler 3

deutsche und englische V 1.20 auf V 1.23

#### Tomb Raider 3

behebt Probleme beim Speichern und mit AWE 64-Karten

#### U.S. Navy Fighters 97

Update auf V 1.4

### Mad Trax



Test  
in dieser  
Ausgabe

**GENRE:** SF-Rennen

**UMFANG:** Tombstone-Kurs mit Zeitlimit

**BESONDERHEIT:** separate Versionen für 3Dfx- und Direct3D-Beschleuniger, läuft direkt von CD

**SYSTEM:** P133 mit 3D-Beschleunigerkarte, 16 MB RAM, Win 95/98 und DirectX (Version 6.0 auf CD Nr. 1)

### Mana



Test  
in dieser  
Ausgabe

**GENRE:** Rollenspiel

**UMFANG:** komplette Region „Der Schmerzensforst“

**BESONDERHEIT:** 4 Schwierigkeitsgrade

**SYSTEM:** P133 mit 16 MB RAM, Win 95/98, DirectX 6.0 (auf CD Nr. 1) und 60 MB auf der HD

### Newman Haas Racing



**GENRE:** CART-Rennen

**UMFANG:** 6 Runden in Mid Ohio

**BESONDERHEIT:** fliegender Start, PowerVR- und 3Dfx-Beschleuniger werden unterstützt

**SYSTEM:** P133 mit 16 MB RAM, Win 95/98, DirectX (Version 6.0 auf CD Nr. 1) und 6 MB auf der HD

### Siedler 3



**GENRE:** Aufbausimulation

**UMFANG:** Tutorial plus spielbare Demo-Mission

**BESONDERHEIT:** umfangreiches Optionsmenü zur Anpassung an die eigene Hardware

**SYSTEM:** P100 mit 32 MB RAM, Win 95/98, DirectX 6.0 (auf CD Nr. 1) und 76 MB auf der HD

### Test Drive 5



Test  
in dieser  
Ausgabe

**GENRE:** Autorennen

**UMFANG:** 2 Autos, eine voll spielbare Strecke

**BESONDERHEIT:** 3 Grafikauflösungen zur Wahl, Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt

**SYSTEM:** P166 mit 16 MB RAM, Win 95/98, DirectX 6.0 (auf CD Nr. 1) und 14 MB auf der HD

### Thunder Brigade



Test  
in dieser  
Ausgabe

**GENRE:** 3D-Action

**UMFANG:** Trainingsmission, Instant-Action plus eine Mission der Kampagne

**BESONDERHEIT:** Landschaftsdarstellung in Fraktalgrafik

**SYSTEM:** P133 mit 16 MB RAM, Win 95/98, DirectX (Version 6.0 auf CD Nr. 1) und 34 MB auf der HD

### Shareware von Lesern

#### Skat

mit lernfähigen Computergegnern von Peter Heinlein

#### MZ-Cheat

Cheats zu 899 Spielen im HTML-Format von Martin Zipfel

#### Wissensquiz

Fragen zur Allgemeinbildung von Sahaib Shahzad

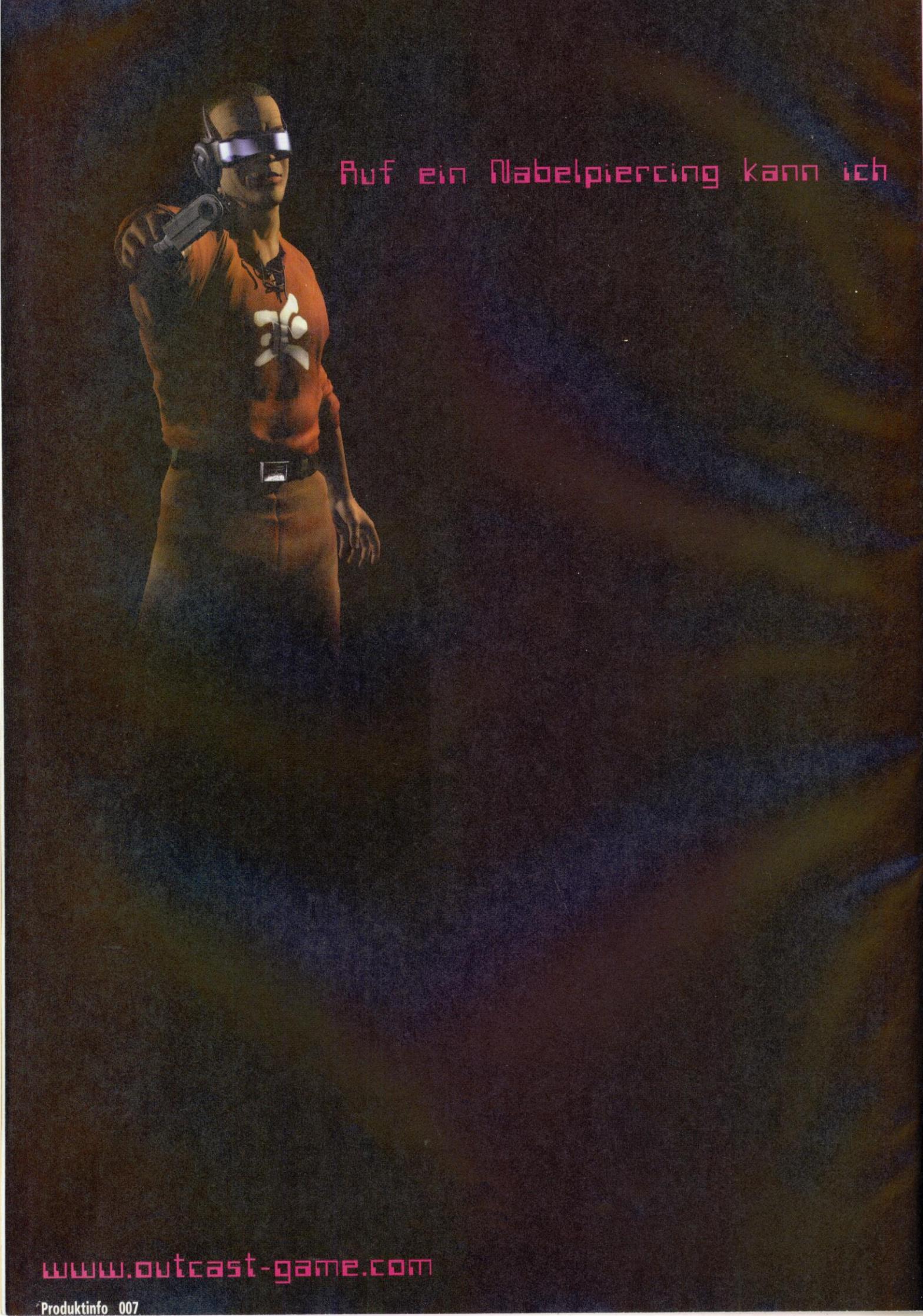
#### Pong

Mario Altmann lässt den Klassiker wiederauferstehen

### Möchten Sie Ihre eigenen Programme auf unserer Begleit-CD veröffentlichen sehen?

Dann schicken Sie einfach die Diskette(n), eine CD-ROM oder E-Mail mit Ihren Spielen, Tools, Bildern oder Musiktracks an nachstehende Adresse. Zudem benötigen wir eine schriftliche Bestätigung, daß es sich dabei um selbsterdachte, selbstgemachte und zur kostenfreien Veröffentlichung freigegebene Software handelt. Für eine Rücksendung der Datenträger ist Rückporto erforderlich; außerhalb Deutschlands verwenden Sie dazu bitte Internationale Antwortscheine.

Joker Verlag • CD-Produktion • Max-Loidl-Weg 4 • D-85598 Baldham  
E-Mail: [mtrier@pcjoker.de](mailto:mtrier@pcjoker.de)



Auf ein Nabelpiercing kann ich

[www.outcast-game.com](http://www.outcast-game.com)

Produktinfo 007

verzichten.

real virtuality



### BLAZE & BLADE

**Japano-Rollis liegen im Trend:** Mit *Blaze & Blade – The eternal Quest* will T&E den Erfolg von „Final Fantasy 7“ ab Mai wiederholen – indem bis zu vier Spieler ein Quartett der genretypischen „Kopf-füßer“ durch das von unkontrollierter Zauberkraft verwüstete Fantasyreich Foresia führen dürfen. Deutsche Dialoge, ein aufwendiges Magiesystem und Echtzeitkämpfe gegen phantasievolle Monster sollen das Abenteuer spannend machen.



### DARK SECRETS OF AFRICA

**Schatzsuche auf dem Schwarzen Kontinent:** Das Actionabenteuer des Neuenkirchener Developers New Generation wird ab März die Expedition des Archäologen Howard Hawk zum Grab des sagenumwobenen Schishak nachstellen. Auflösungen bis 1600 x 1200 Pixel sowie schöne Wetter-, Licht- und Partikeleffekte sollen das Draufsichtgelände zur Schau machen – ohne daß ein 3D-Beschleuniger benötigt würde!



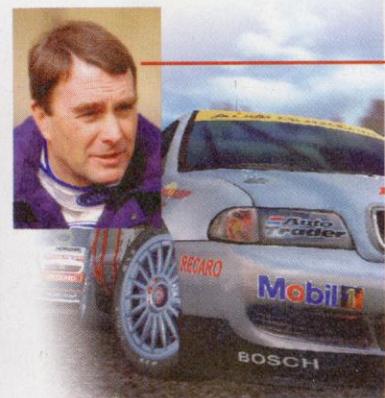
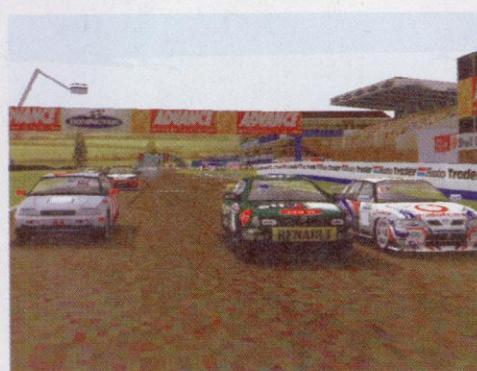
### FIGHTING STEEL

**Strategie zur See** kündigt Mindscape für April an. Wenn das Sequel zu „Burning Steel“ in Richtung Atlantik und Pazifik ausläuft, werden PC-Kapitäne in zufällig zusammengewürfelten Kampagnen und/oder zehn historischen Schlachten auf amerikanische, englische, japanische und deutsche Flottenverbände treffen. Versprochen sind ein handliches 3D-Interface sowie realistische Schäden und wechselndes Wetter aus einer Grafikengine, die auch Leuchtraketen und Scheinwerfer beherrscht.



### TOCA 2

**Ab Mitte Februar** brüllen bei Codemasters wieder die Motoren. Ob der vielen Verbesserungen gegenüber dem populären Vorfahrer mögen aber auch die Fans vor Begeisterung brüllen: der komplette Fuhrpark getunter Serienmodelle von Audi, Honda, Ford und Co., dazu alle Piloten (u.a. Nigel Mansell) und Kurse der englischen Tourenwagenserien TOCA '98, separate Teststrecken, realistische Fahr- und Wettermodelle, Boxenfunk, überarbeitetes Schadensystem und gesteigerte Pilotenintelligenz. Die Sahnehäubchen sind dann Extracups, etwa für Formel Ford, Jaguar XJ220 und AC Cobra. Nach der Probefahrt im Betamuster freut sich unser Chef-pilot schon auf den Testlauf zur kommenden Ausgabe.



### Wußten Sie übrigens

...daß *Origins* 3D-Actionrolli **Ultima 9: Ascension** entgegen anderslautenden Gerüchten noch in diesem Jahr erscheint? Und zwar nach Stand der Dinge sogar schon am 26. Februar.

...daß das von uns in Ausgabe 9/98 per Importmuster getestete Dreamforge-Abenteuer **Sanitarium** jetzt endlich einen deutschen Vertrieb gefunden hat? Egmont plant die Veröffentlichung für Februar.

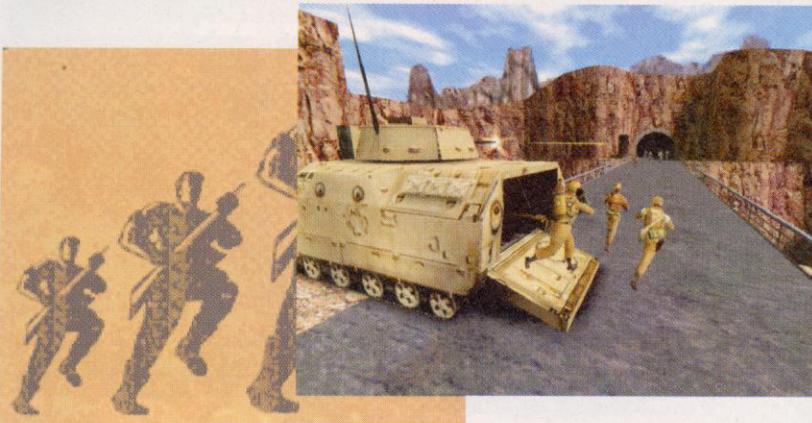
...daß Sierra neue Aufbaustrategie aus der Impressions-Engine für „Cæsar 3“ kitzelt? Ab Oktober soll **Pharao** das Genre regieren.

...daß in Schwalmstadt **Entwicklernachwuchs gesucht** wird? Wer über solide C- wie 3D-Kenntnisse verfügt und harte Arbeit bei geringer Bezahlung nicht scheut, der melde sich via E-Mail (work@soft-enterprises.com) bei Developer Soft Enterprises.

...daß Acclaim vom 11. bis 31. Januar eine 20 Städte umfassende **XG2-Tournee** plant? Dem Sieger der Wettfahrten auf futuristischen Turbomotorrädern winkt ein 125cc Honda Pantheon-Roller. Näheres ist unter der Webadresse [www.acclaim.de](http://www.acclaim.de) zu erfahren.

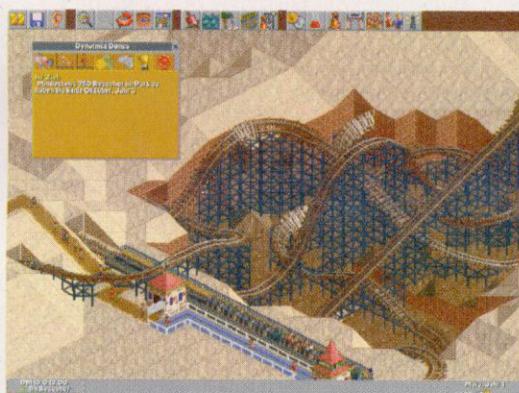
## TEAM FORTRESS

Das Team im Titel ist ernst gemeint: Eine **ausschließlich über Netzwerk oder Internet spielbare Söldnersimulation** bereitet Valve für Mitte des Jahres vor. Das Spiel wird 20 Multiplayerkarten für neun Truppengattungen wie Infanterie, Scharfschützen oder Sanitäter umfassen. Dort sind dann etwa feindliche Stellungen auszuspionieren und auszuheben – auch Panzer, Helikopter und anderes Gerät des Gegners wird man sich bei dieser Gelegenheit unter den Nagel reißen dürfen. Damit das alles so schön aussieht, wie es sich anhört, erweitern die Entwickler ihre 3D-Grafikengine um realistische Lauf-, Sprung- und Animationstechniken.



## ROLLERCOASTER TYCOON

Sozusagen den „**Theme Park**“ für Achterbahnlöten will Microprose diesen Sommer eröffnen: Aus Grundelementen wie Schienen, Schrauben und Loopings soll der Spieler individuell haarsträubende Berg- und Talbahnen zimmern. Doch auch um andere Attraktionen, die Infrastruktur und Finanzen seines virtuellen Vergnügungsparks wird man sich kümmern müssen.

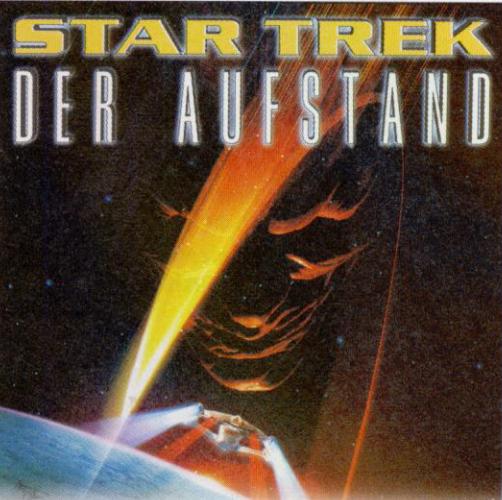


## FLANKER 2.0

Diese **Flugsimulation über auf Satellitenbildern basierendem 3D-Terrain** ist der Alternative zur schon so oft versofteten Mig-29 gewidmet: Mit der SU-27 Flanker holt Mindscape den russischen Jäger im März bereits zum zweiten Mal aus dem Hangar, verspricht jedoch neue Features satt. So wird die Direct3D-Engine komplett überarbeitet; ein neuer Trainingsmodus, ein komfortabler Missionseditor sowie Multiplayertauglichkeit für bis zu 16 Piloten in Netzwerk oder Internet sind ebenfalls angekündigt.



## TREKKER-UTENSILIEN ZU GEWINNEN!



Der Joker, unendliche Chancen: Anlässlich des neuen Kinoabenteuers „Star Trek: Der Aufstand“ verlost Filmverleiher Paramount/UIP schicke Diesel-Mode für die Fans der Enterprise-Crew um Captain Picard – plus Movie-Soundtrack und Lesestoff!

### 1. PREIS

Pilotenjacke der Marke Diesel im exklusiven Star Trek-Look, dazu Buch und Soundtrack zum Film



### 2. PREIS

Leinenrucksack der Marke Diesel im exklusiven Star Trek-Design, dazu Buch und Soundtrack zum Film



### 3. - 10. PREIS

Je ein Diesel-Shirt im Star Trek-Design, dazu je einmal Buch und Soundtrack zum Film

Um gewinnen zu können, sollte man natürlich den Streifen „Star Trek: Der Aufstand“ gesehen haben – aber welcher Trekker hätte das nicht? Hier also die...

### PREISFRAGE

Welchen Rang bekleidet Data im aktuellen Film „Star Trek: Der Aufstand“?

Die Preise werden unter allen richtigen Einsendungen verlost, der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des Joker Verlags sowie von Paramount/UIP dürfen nicht mitmachen, für alle anderen gilt: Einsendeschluß ist der 5. Februar laut Poststempel bzw. E-Mail.

### EINSENDEADRESSE

Joker Verlag  
Kennwort: Star Trek  
Max-Loidl-Weg 4  
D-85598 Baldham  
E-Mail: gewinn@pcjoker.de



media.

### LEGO-RARITÄTEN ZU GEWINNEN!

Da staunen nicht nur Kinder Bauklötze: Anläßlich seiner drei aktuellen CD-ROMs spendiert der renommierte dänische Spielzeugkonzern für diesen Wettbewerb ein paar exklusive Sammlerstücke.

Neu in Legos Media-Reihe ist einmal der „Lego Creator“, mit dem sich am PC-Bildschirm komplexe 3D-Welten errichten, animieren, ausdrucken und mit Freunden tauschen oder bearbeiten lassen. „Lego Loco“ bietet eine virtuelle Modelleisenbahn und „Lego Schach“ das königliche Brettspiel mit voll bewegten Figuren.



#### 1. - 5. PREIS

Je einmal „Lego Creator“ mit limitierter Legofigur „Biker Bob“, exklusivem Lego-Mousepad und Lego-Schlüsselanhänger

#### 6. - 10. PREIS

Je eine exklusive Kuriertasche im Lego-Design, dazu Schlüsselanhänger und Mousepad sowie die limitierte Legofigur „Eisenbahner Willies“ aus „Lego Loco“

#### 11. - 15. PREIS

Je ein exklusiver Schlüsselanhänger sowie das Mousepad und die limitierte Legofigur „Rock'n'Roll King“ aus „Lego Schach“

Um bei der Verlosung unter Ausschluß des Rechtsweges dabei zu sein, brauchen wir von Ihnen bis zum 5. Februar (Einsendeschluß laut Poststempel) die richtige Antwort an nachstehende Adresse. Nicht teilnahmeberechtigt sind die Mitarbeiter des Joker Verlags sowie von Lego, allen anderen wünschen wir viel Glück!

#### PREISFRAGE

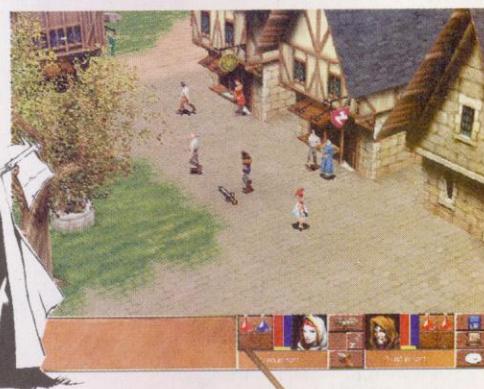
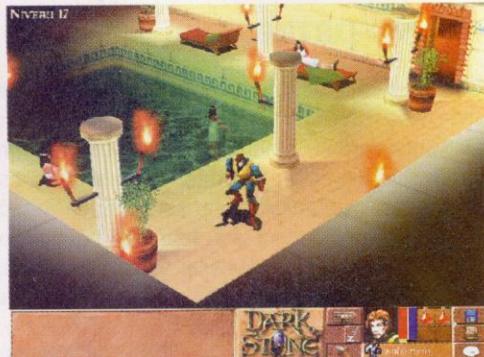
Wie heißt Legos Softwareserie, die aktuell um drei PC CD-ROMs ergänzt wurde?

#### EINSENDEADRESSE

Joker Verlag  
Kennwort: Lego  
Max-Loidl-Weg 4  
D-85598 Baldham  
E-Mail: gewinn@pcjoker.de

### DARKSTONE

Rollenspiel-Nachschub aus Frankreich: Für Mitte des Jahres plant Delphine Software aufwendige Rendermovies als Fundament für eine packende Fantasy-Story um sieben verschollene Magie-Kristalle, 86 Dämonen und den Drachen Draak als potentiellen Vernichter der Menschheit. Versprochen sind allerfeinste Direct3D-Optik sowie ein komplexes Waffen- und Magiesystem.



### STREETWAR

Hinter dem martialischen Titel verbirgt sich das Sequel zur schwarzhumorigen Baulöwen-Sim „Constructor“. Darin soll der Spieler ab Jahresmitte ein Immobilienimperium errichten – man kümmert sich um Infrastruktur, Finanzen und die Entmietung durch Ganoven. System 3 und Infogrames kündigen fünf neue Grafiksets, übersichtlichere Missionen, umfassendere Eingriffsmöglichkeiten, hochauflöste Highcolor-Optik sowie Multiplayer-Business via Netzwerk oder Internet an.



### Wußten Sie übrigens

...daß das Sierra-Abenteuer **Quest for Glory 5** in den USA bereits erschienen ist? Bis zur kommenden Ausgabe testen wir die aufwendig lokalisierte Fassung.

...daß **Ultima Online** es in das „Guiness Buch der Rekorde“ geschafft hat? Grund: Regelmäßig treffen sich über 100.000 Abenteurer auf dem Origin-Server. Und **Ultima Online 2** will gegen Jahresende für noch mehr Zulauf sorgen.

...daß sich die Veröffentlichung des 3D-Actionabenteuers **Daikatana** wohl auf Juni verschiebt? Ein großer Teil des Entwicklungsteams hat nämlich den Hersteller Ion Storm verlassen.

...daß DMA/Take 2 der für April geplanten GTA-Datadisk (Schauplatz: London) ab Ende des Jahres **Grand Theft Auto 2** folgen lassen?

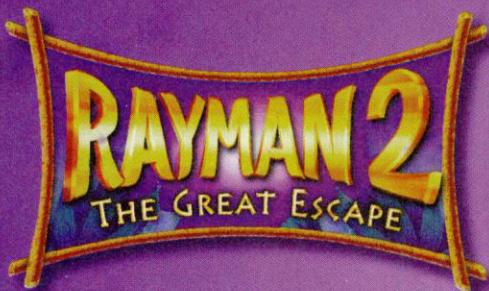
Das Leben ist ein Game.

Ubi Soft  
ENTERTAINMENT

Produktinfo 018



Das Warten hat begonnen.  
...du weißt auf wen...



### RUND UND BUNT

Aus uniformen Silberlingen macht der **CD-R-Drucker CDP-1440** von Seiko Precision farbenprächtige Paradiesvögel. Speziell beschichtete Rohlinge (10er-Pack ca. 35,- DM) werden dazu über einen beiliegenden Adapter in den Tintenstrahler eingeführt und lassen sich nun individuell gestalten. Sechs CDs in Schwarzweiß und deren vier in Farbe schafft das Gerät pro Minute.

Da sich natürlich auch alle anderen Medien wie Papier, Folien etc. bedrucken lassen, können bis zu 15 Scheiben mitsamt Inlays und Bottomcards pro Stunde hergestellt werden – dank Auflösungen bis 1.440 x 720 DPI sogar in Fotoqualität.

**1750,- DM** sind für den tollen Tintenstrahldrucker inklusive des Malprogramms „Corel Draw 4“ zu berappen. Mehr dazu steht unter [www.seiko-precision.com](http://www.seiko-precision.com) im Internet.



### NEUER CD-BRENNER

Von Guillemot kommt das **Maxi CD-RW**, ein Laufwerk, das das Lesen und Beschreiben von herkömmlichen und wiederbeschreibbaren CD-Rohlingen erlaubt. Einfach an einen IDE-Port angeschlossen, können mit dem ATAPI-Gerät Audio-CDs oder CD-Roms erstellt werden. Dabei sind die wiederbeschreibbaren CDs (CD-RW) bis zu 1.000mal löschen- und überschreibbar.

Das Laufwerk ist multisessionfähig, die Lesegeschwindigkeit beträgt 1068 KB/Sek (6x), im Schreibmodus liegt der Datendurchsatz bei 342 KB/Sek (2x). Die Bedienung erfolgt über das Softwarepaket „CD-Right!“, das Tools zum Editieren von Audiotracks und der Organisation von Daten aus beliebigen Anwendungen heraus enthält. Neben einem deutschen Handbuch gibt es für

**799,- DM** noch eine CD-R und eine CD-RW. Internet-Infos unter: [www.guillemot.com](http://www.guillemot.com)



### 3D-SOUND IN PERFEKTION

...verspricht Diamonds neue PCI-Karte **Sonic Impact S90** durch die auf korrekte Plazierung von Geräuschen und Musik im Raum spezialisierte A3D-Technologie von Aureal. Bei Programmen, die A3D oder DirectSound 3D unterstützen, sitzt man also mittendrin statt nur davor – ganz normale Lautsprecher oder Kopfhörer genügen.

Die Karte entlastet die CPU bei der Rechenarbeit, wodurch im Vergleich zu einem Standard-ISA-Modell etwa 14 Prozent mehr Leistung zur Verfügung stehen. Der Wavetable-Synthesizer mit 64 Stimmen hilft Midi-Klängen auf die Sprünge, Aufnahme und Wiedergabe in CD-Qualität ist auf bis zu 48 unabhängigen Audiostreams möglich. Im Preis von **99,- DM** ist Treiber- und Musiksoftware sowie eine dreijährige Garantie enthalten. Weitere Infos gibt's unter der Internetadresse [www.diamondmm.de](http://www.diamondmm.de).



### Nußten Sie übrigens

...daß Marktforscher mit einer Verknappung auf dem Speichermarkt rechnen und eine **Preissteigerung vor allem bei DRAMS** prognostizieren? Von 50 bis 70 Prozent Mehrkosten gegenüber dem Preistief im Spätsommer wird gemunkelt.

...daß AMD einen **neuen Prozessor** **samt neuem Motherboard** entwickelt? Da der „Slot 1“ Intels P2-Chips vorbehalten ist, werkelt man an einem eigenen Konzept für High-end-Systeme. Noch in der ersten Jahreshälfte sollen der sogenannte „Slot A“ mit AMD-Chipsatz und der K7 getaufte Prozessor im Handel sein. Und trotz Taktraten deutlich über 500 MHz und der aus dem K6-2 bekannten 3D-Now-Technologie will AMD weiterhin die Intel-Preise unterbieten.

...daß **3D-Spezialist 3Dfx** den **Grafikkartenhersteller STB** gekauft hat und für Voodoo 3 (2. Quartal 1999) eigene Boards entwickelt? Mal sehen, wer dann noch eine Lizenz für den neuen Zauberchip bekommt...

**P2-POWER ZUM NACHRÜSTEN**

Die Firma Evergreen ist bekannt für sogenannte „Overdrives“: Einfach auf den CPU-Sockel gesteckt, steigern sie die Systemperformance erheblich, ohne daß das Motherboard getauscht werden muß. Mit Intels Umstieg auf den Slot 1 war der Upgrade-Weg in P2-Leistungsregionen allerdings versperrt. Doch mit dem **Eclipse PCI Upgrade-Board für alle Pentium- und PCI-kompatiblen 486er-Systeme** kommen bald auch ältere Rechner in den Genuß!

Das Eclipse-Board samt neuem Prozessor und 64 MB SD-RAM braucht bloß in einen freien PCI-Slot gesteckt zu werden; Evergreen verspricht reibungsloses Plug & Play ohne Upgrades an BIOS und Betriebssystem oder Neuinstallation. Die ersten Modelle sollen zur CeBIT im März in den Handel kommen. Unterstützt werden wahlweise folgende Prozessoren: AMD K6-2 oder Intel Celeron A sowie bis zu 256 MB SD-RAM. Durch optional 66 bzw. 100 MHz CPU- und Speicher-Bustakt (auf dem Board werkelt der Intel-440BX-Chipsatz) kann das Upgrade auch mit zukünftigen Prozessoren jenseits der 500 MHz-Marke bestückt werden. Die Preise bleiben abzuwarten.

**NEUER HIGH-END-MONITOR**

Mit dem **Xtreme P817** bietet der amerikanische Display-Spezialist ViewSonic einen 21 Zoll-Bildschirm mit maximaler Auflösung von 2.048 x 1.536 Pixeln bei einer Bildwiederholrate von 85 Hz an – bei niedrigeren Auflösungen steigt die Wiederholfrequenz auf bis zu 180 Hz. Optional ist der Anschluß über den USB-Bus möglich, um bis zu vier weitere Geräte wie Scanner, Drucker, Digitalkamera usw. bei automatischer Konfiguration betreiben zu können. Über die Software „OnView“ lassen sich sämtliche Bildparameter bequem per Tastatur oder Maus einstellen, und über einen BNC-Anschluß kann auf Tastendruck zwischen zwei angeschlossenen Rechnern (PC und/oder Mac) gewechselt werden.

Als einer der ersten 21-Zöller erfüllt das Gerät auch die strenge Ergonomie-norm TCO '99, doch wollen für das Prachtstück stolze **4.599,- DM** berappt werden. Weitere Infos im WWW unter [www.viewsonic.com](http://www.viewsonic.com)

**MP3 ZUM MITNEHMEN**

Dank annähernd CD-Qualität bei großer Kompressionsrate (sprich: toller Sound bei geringem Speicherbedarf) ist MP3 derzeit das beliebteste Soundformat im Internet. Jetzt macht Diamond die MP3-Musiksammlung mobil: Mit dem **nur 70 Gramm leichten Rio MP3-Player** kann man die neuesten Hits und Lieblingsoldies auch fern von Heimat und Computer genießen.

32 MB Speicherplatz bieten Raum für eine Stunde Musik, das Fehlen eines mechanischen Laufwerks und sein handliches Format machen den Rio zu einer interessanten Alternative zu Mini-Disc-Playern. Vorbis plant, den Vertrieb zu übernehmen, und setzt als **Einführungspreis ca. 400,- DM** an – mit Nachlässen ist in Kürze zu rechnen. Genaue technische Spezifikationen und Bezugsadressen erhalten Sie

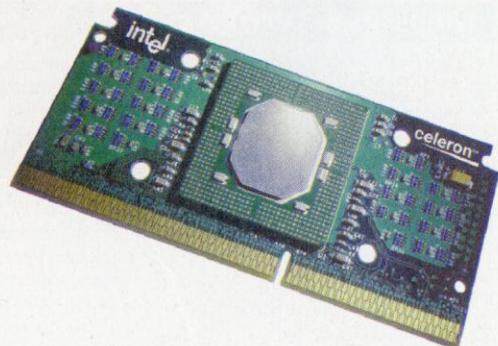
unter der Internetadresse  
[www.diamondmm.com](http://www.diamondmm.com).

**WELCHE 3D-KARTE DARF'S SEIN?**

Selbst wenn die Software kein Auswahlmenü offeriert, können Sie mit dem **3D Control Center** selbst bestimmen, welche 3D-Karte ein Spiel nutzen soll. Als Freeware ist das Tool an vielen Stellen im Internet (einfach über einen Suchdienst wie „Yahoo“ oder „web.de“ nach dem Titel fahnden) erhältlich; alternativ werden Sie es auf der kommenden Joker-CD finden.

**BESSER ALS SEIN RUF**

...ist der vielfach als „AOK-P2“ geschmähte **Celeron-Prozessor** von Intel in der Version A (Codename: Mendocino). Durch den mit vollem Bus-Takt betriebenen Second-Level-Cache von 128 KB liefert das Gerät sehr gute Performance auch in der für 3D-Spiele relevanten Fließkommaberechnung – zu Preisen ab ca. 220,- DM!



### „Wenn Jugendliche Half-Life spielen wollen, sollen sie es sich von ihren Eltern schenken lassen!“

(Elke Monssen-Engberding, Vorsitzende der BPjS, zur Indizierung des Sierra-Titels)

**?: Warum wurde Half-Life indiziert?**

**E.M.:** Hier werden Wissenschaftler und Soldaten brutal getötet, fallen realistisch um, das Blut spritzt an die Wand.



**?: Aber das ist doch in einen Kontext eingebunden – man soll den Untergang der Menschheit abwenden. Das Fernsehen zeigt tagtäglich mehr Gewalt...**

**E.M.:** Videos mit solchen Szenen sind ja auch indiziert. Und im Fernsehen läuft so etwas nicht; gäbe es Vergleichbares zu sehen, würde die Sendung indiziert. Dafür ist jedoch eine andere Behörde zuständig.

**?: Wegen der Handelsbeschränkungen ist es nun auch für Erwachsene schwierig, das Spiel zu erwerben – Bevormundung?**

**E.M.:** Aber nein, das Spiel darf verkauft werden und wird es auch – nur eben nicht an Jugendliche unter 18 Jahren. Und selbst wenn Kinder das Spiel haben wollen, können sie es sich ja meinetwegen von ihren Eltern schenken lassen.

**?: Ist es richtig, daß ein englischer Publisher am europäischen Gerichtshof gegen die Praxis der BPjS vorgehen will?**

**E.M.:** Es ist jedermanns gutes Recht, gegen die BPjS vor Gericht zu ziehen. Ich weiß aber nichts Näheres über das Vorhaben von Sales Curve. Ob deren geplante Klage Erfolg hat, wird sich zeigen.

## Messen & Termine

### CeBIT 99

Weltgrößte Fachmesse für alles Digitale  
18. bis 24. März 1999 in Hannover

Info:  
[www.messe.de](http://www.messe.de)  
Tel.: 0511/890

### Clubhouse: Level X

Von unserer Redaktion betreute TV-Show  
16. Januar 1999, vormittags auf Sat 1

Info:  
[www.e3expo.com](http://www.e3expo.com)  
Tel.: 001/781 551 98 00

### Electronic Entertainment Expo E3 99

Weltgrößte Fachmesse für Computer- und Computerspiele  
13. bis 15. Mai 1999 in Los Angeles/USA

Info:  
[www.gdconf.com/1999/homepage.html](http://www.gdconf.com/1999/homepage.html)

### Game Developers Conference

Fachmesse für Spiele-Entwickler  
15. bis 19. März 1999 in San José/USA

Info: [www.westfalenhallen.de](http://www.westfalenhallen.de)  
Tel.: 0231/120 45 21

### Hobbytronic Computerschau

Publikumsmesse für Computer und Elektronik  
17. bis 21. Februar 1999 in Dortmund

Info: [www.ifa-berlin.de](http://www.ifa-berlin.de)  
Tel.: 030/30 38 0

### Internationale Funkausstellung 1999

Publikumsmesse für Medien und Unterhaltungselektronik  
28. August bis 5. September 1999 in Berlin

Info: [www.spielwarenmesse.de](http://www.spielwarenmesse.de)  
Tel.: 0911/99 81 30

### Spielwarenmesse Nürnberg

Die traditionsreiche Fachmesse feiert 50stes Jubiläum  
4. bis 10. Februar 1999 in Nürnberg



## SPIELE BEI ALDI

PC-Games sind also doch Lebensmittel! Ergo bietet der Discounter Aldi in seinen Filialen neben Tiefkühlpizza und billigem Rotwein seit Mitte Dezember auch Spiele-schnäppchen verschiedener Hersteller zu Preisen um die **15 Mark** an. Nicht die Schlechtesten übrigens: **Need for Speed 2** (Arcaderacer), **Croc** (3D-Hüpfer), **FIFA '98** (Fußball), **NBA Live '98** (Basketball) sowie **Sim City 2000** (Städtebau)

## NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING

Eine hochwertige Lizenz konnten die englischen Codemasters für ihre kommende Mountainbike-Sim an Land ziehen: „No Fear“ als Hersteller trendiger Sportklamotten paßt zum Thema (Rennen über Stock und Stein vor exotischen Kulissen wie Marokko und Japan, komplette Biker-Werkstatt, Multiplayermodi) wie die Nase zum Rad.



## NEUE INDIZIERUNGEN

Die Bonner Prüfstelle für jugendgefährdende Schriften BPjS hat am 1. Dezember die deutsche und die US-Version von Activisions 3D-Egoschooter **Sin** indiziert, 14 Tage später erging auf Antrag des Jugendamts Celle ein Jugendverbot für die US-Version des 3D-Actionabenteuers **Half-Life**. Der Kommentar des Herstellers Sierra: „Für die bald erhältliche deutsche Version werden Menschen durch Roboter ersetzt, statt Blut spritzen dann Schrauben und Metallteile. Wir rechnen mit einer USK-Empfehlung ab 16 Jahren.“

## THQ KAUFTE SOFTGOLD

Seit dem 2. Dezember gehören die Unternehmen Softgold, Rushware und ABC Spielspaß nicht mehr zur deutschen Funsoft-Gruppe, sondern dem US-Publisher THQ mit Sitz in Los Angeles. Alle drei Firmen sind in Rainbow Arts verwurzelt, wo man seit den 80er Jahren einheimischen Entwicklern wie z.B. Factor 5 („Turrican“) auf die Beine half. Für Kunden ändert sich damit freilich bloß der Name, denn **Garantieansprüche bleiben erhalten**, ebenso Kundendienst und telefonische Hotline.

# Angriff der Killerbugs: Programmfehler kontra Spielspaß

Mit dem Winter kommen die Wanzen, und in den vergangenen Wochen kamen sie zahlreicher denn je: „N.I.C.E. 2“ ist nur einer von vielen aktuellen Me-gatiteln mit lästigen Fehlern, sprich Bugs im Programmcode. Woher kommen die Spielspaßkiller – und wie werden sie bekämpft?

In den Herbst- und Wintermonaten drücken die Publisher ihre Produkte mit Macht in die Regale. Aus Termindruck entsteht dann oft Schlampelei: „Wenn große Handelsketten unser Spiel eher als geplant angeliefert haben wollen, oder wir vor Quartalsende schnell noch Umsatz generieren und das Geschäftsergebnis schönen wollen, dann geht Profit vor Programmierung. Das Produkt wird veröffentlicht, egal in welchem Zustand, egal ob Zeit blieb für ausführliches Gametesting und Bugfixing“, so die Produktmanagerin eines großen deutschen Publishers. Nur mit Zeitdruck ist es wohl auch zu erklären, daß das „Anno 1602 Add-on“ die Mission „Jedem sein Eiland“ nicht beenden will (den Patch liefert Hersteller Sun-flowers auf der aktuellen Cover-CD nach) und daß wenigen „Siedler 3“-Exemplaren der zum Betrieb notwendige Registriercode fehlt; bei Anruf schafft Hersteller Blue Byte da aber unbürokratisch Abhilfe. Fehlerquelle Nummer zwei ist die hohe Komplexität moderner Programme. Ein Test sämtlicher Handlungsmöglichkeiten an allen Orten beispielsweise eines „Tomb Raider 3“ ist schlicht unmöglich. So kommt es, daß Polygonprin-zessin Lara an einer bestimmten Posi-tion im 3D-Gelände den Spielstand nicht speichert. Und manchmal zickt der Ko-pierschutz: „N.I.C.E. 2“ etwa identifi-ziert unter widrigen Umständen Ori-ginale als Raubkopie, entfernt hinterlistigerweise Räder an den Fahrzeu-gen oder blockiert die Steuerung. Starthilfe leistet Magic Bytes in Form eines Patches auf der aktuellen Cover-CD.

Was also tun als verwanzter Zocker? Zunächst einen Virencheck, denn manch scheinbarer Bug entpuppt sich bei näherem Hinsehen als fieses Virus: Das CIH-Exemplar etwa klinkt sich in EXE-Dateien ein und ruft zunächst merkwürdiges Verhalten hervor, bevor es jeweils am 26. des Monats das Rechner-Bios löscht. Generell lohnt der Kauf lokalisierter Versionen, denn die zur Eindeutschung benötigte Extrazeit nutzen die Her-steller zum Entbuggen – das deutsche „Fallout 2“ etwa läuft deutlich sta-biler als das US-Pendant. Auch das Einsenden der Registrikarte lohnt: Activision beispielsweise läßt registrierten „Sin“-Sündern (von der BPJS indiziert seit 1. Dezember '98) gratis den 20 MB umfassenden Patch in-klusive Spiele-Demos und Goodies auf CD zukommen. Und schneller als unsere Cover-CD liefert nur die „Patches Scroll“ unter der Adresse <http://www.inf.tu-dresden.de/~mr2/Serum> gegen verwanzte Software. Zur Vorbeugung empfiehlt es sich außerdem, die Hersteller mit E-Mails auf Bugs hinzuweisen. Gehen doch gerade die US-Publisher gern davon aus, daß deutsche Zocker wie ihre amerikanischen Kollegen via Gratis-Internet problemlos Patches herunterladen können – nicht ahnend, daß hierzulande dafür hohe Telefon- und Provider-Gebühren anfallen.

Daß Wanzen je ausgerottet werden, ist freilich in Anbetracht der zuneh-menden Komplexität von Spielesoftware eine Illusion. (K)ein Trost ist da, daß nicht nur Spiele unter Wanzenbefall leiden: Schon 1962 mußte die NASA eine Rakete mit der Venussonde „Mariner 1“ an Bord sprengen, da sie nach dem Start wegen eines fehlplazierten Bindestrichs im Code gen Erde zu trudeln drohte – mit 80 Millionen Dollar Schaden der ver-mutlich teuerste Bug aller Zeiten! (rl)

## Daß Spielebugs je aussterben, ist eine Illusion!



Den Wanzenrekord hält vermutlich das Ende 94 von Bugs fast komplett lahmgelegte Rundenstrategie **Out-post**. Der Aufbau einer Weltraumkolonie war mangels Infrastruktur und Fehlern in der Kommunikation mit anderen Völkern kaum möglich – die Budgetversion ist da-von befreit.

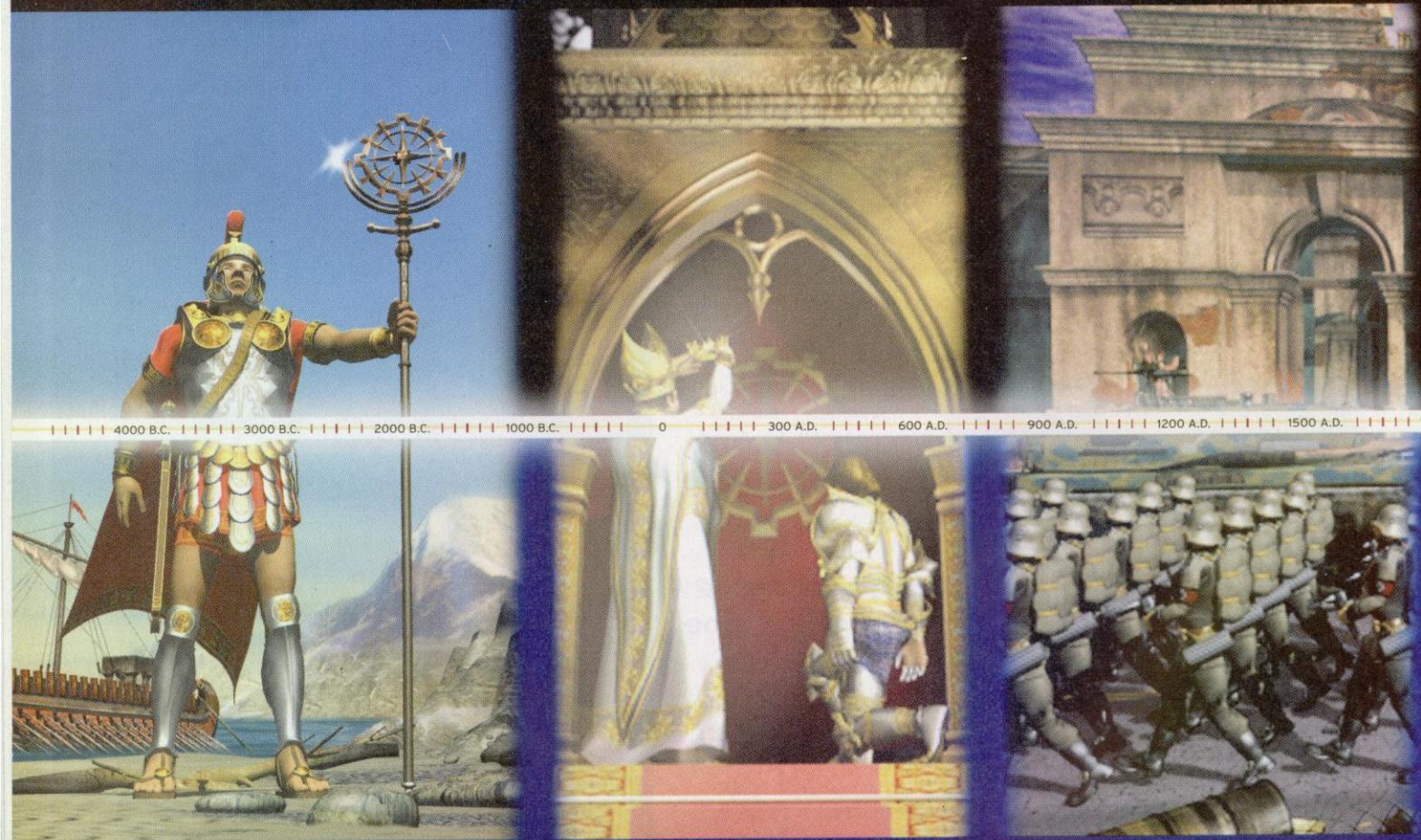


Ein klassisches Eigentor schoß Ende 96 der **Bundesliga Manager 97**: Da waren Menübuttons falsch positi-oniert, fehlte Text bei Fragestellungen und gab es Abstürze aus unerfindlichen Gründen. Die aktuelle Neuauflage „Bundesliga Manager 98“ läuft problemlos.



Im Januar 97 hatte die komplexe Weltraumsim **Batt-lancer 3000** mit verwanztem Handelssystem und vertrakteter Steuerung zu kämpfen. Der Entwickler gab später an, das Programm sei auf Druck des Publishers verfrüht veröffentlicht worden. Die aktuelle Version 2.0 läuft stabil.

# ERWEITERN SIE IHREN HORIZONT



## BEFEHLEN, VERTEIDIGEN UND EROBERN SIE

Werden Sie Befehlshaber von mächtigen Armeen, und treffen Sie gesellschaftliche, wirtschaftliche und politische Entscheidungen. Stationieren Sie über 65 detaillierte Einheiten, verwenden Sie Waffen aus 7000 Jahren Zeitgeschichte, und machen Sie sich über 100 technische Neuerungen zunutze.



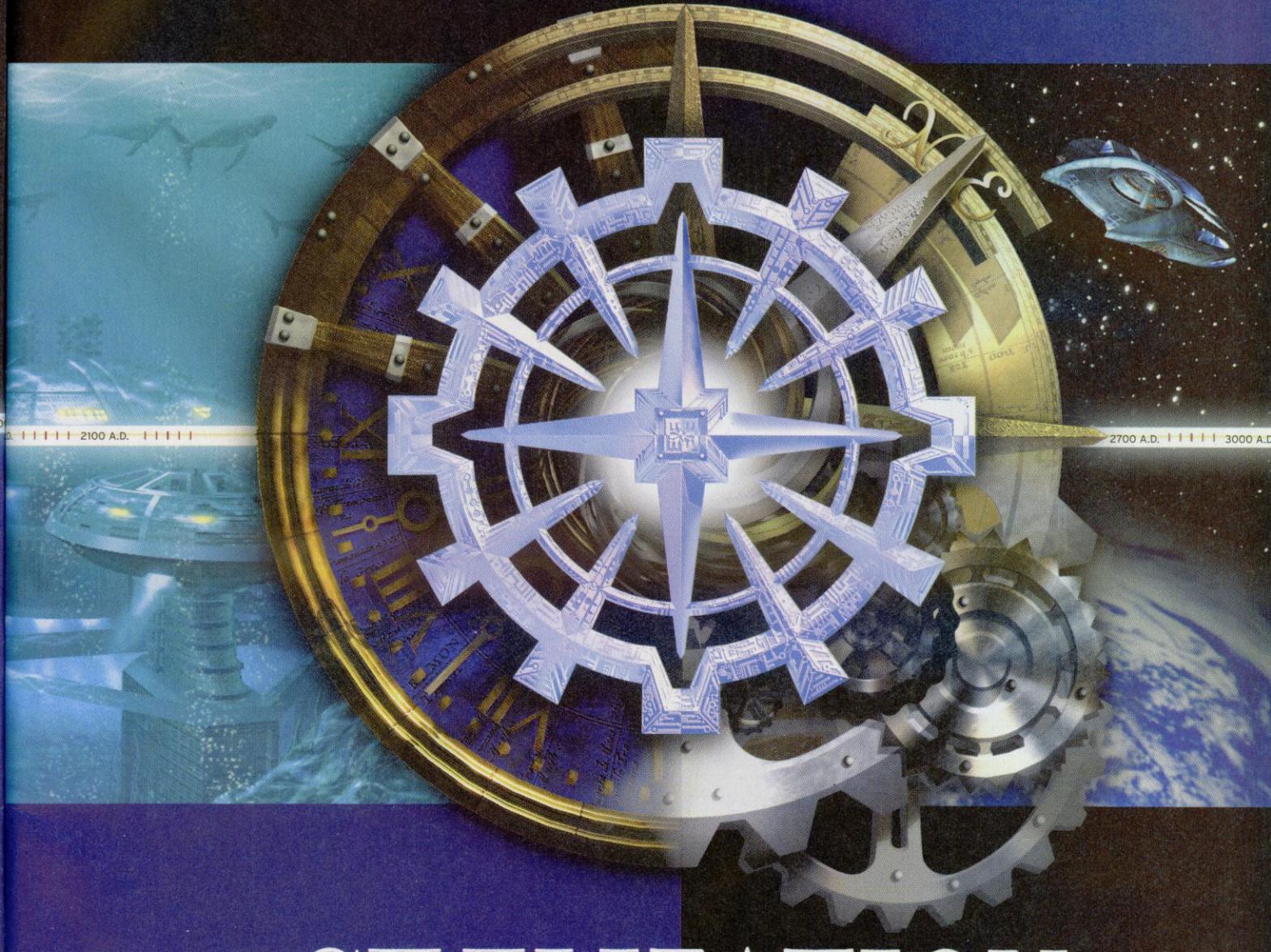
## BESIEDELN SIE DEN PLANETEN UND DEN WELTRAUM

Folgen Sie den Spuren der Vergangenheit auf dem ganzen Globus. Errichten Sie Weltraumkolonien, und geben Sie Ihrem Waffenarsenal mehr Power. Entdecken und bauen Sie Meeresressourcen ab und lassen daraus gigantische Unterwasser-Imperien entstehen.



ACTIVISION

Das erfolgreiche Strategiespiel geht in die nächste Runde



# CIVILIZATION

---

## CALL TO POWER™

Weitere Einheiten, Gebäude, Weltwunder und Technologien · Neue eindrucksvolle Herrschaftsgebiete: Weltraum und Ozean  
Komplett animierte, hochauflösende 16-Bit-Grafik · Neuartige Strategien, inklusive unkonventioneller Kriegsführung · Revolutionäres Interface  
Verbesserte Diplomatie- und Handelsoptionen · Szenario-Editor · Mehrspieler-Partien über Internet und LAN  
Brandneue Weltwunder in atemberaubenden Filmen

[www.activision.de](http://www.activision.de)

Wenn Sie an regelmäßigen Informationen zu den neuesten Produkten unserer Firmengruppe interessiert sind, wenden Sie sich an: [info@activision.de](mailto:info@activision.de)

Civilization: Call to Power © 1998 Activision, Inc. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen und Call to Power ist ein Warenzeichen von Activision, Inc. CIVILIZATION-Computerspiele © 1991 - 1998 MicroProse Software, Inc. CIVILIZATION ist ein Warenzeichen bzw. eingetragenes Warenzeichen von MicroProse, Inc. oder der ihnen angegliederten Unternehmen. Entwicklung und Verkauf dieses Produktes unter Lizenz von MicroProse. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

# SILVER



Die meisten Zwischensequenzen

werden in der Spielgrafik präsentiert

Adventure? Rollenspiel? Prügelgame? Silber ist zwar ein Edelmetall, doch die Alchimisten von Infogrames kochen an einer Legierung, die trotz verschiedener Genre-Zutaten wie aus einem Gameplay-Guß glänzen soll. Wir haben in der Hexenküche einen prüfenden Blick auf das Rezept geworfen.



In jeder Region wartet ein Endgegner; dieser wird von kleinen Hilfskreaturen, den Imps, geschützt.

### David gegen Goliath

Klassischer kann die Ausgangssituation einer Fantasygeschichte kaum sein: Die zweitälteste Macht des Universums, das Böse an sich, trifft auf das absolut Gute. Personifiziert wird der Kampf durch den schrecklich-mächtigen Zauberer Silver und den jungen Recken David, der die Seite des Lichts vertritt. Allerdings zieht er nicht ganz freiwillig in die ungleiche Schlacht; erst die eigenwillige Brautschau des Oberböslings lässt ihn zum Streiter für das Gute werden...

So sendet Silver seinen nicht minder fiesen Sohn Fuge aus, ihm alle Frauen des Landes Jarrah einzufangen und auf sein Schloss zu schaffen – Lieferung frei Haus und dann in Ruhe auswählen, so geht's ja nun nicht. Erst recht nicht, wenn sich unter den Entführten auch Davids Angetraute Jennifer befindet. Von Liebe und Rachegelüsten zu Höchstleistungen angestopnt, macht sich der Spieler in Gestalt des Helden auf, sein Weib aus den Klauen des Bösen zu befreien. Eine nicht ganz einfache Aufgabe, wie sich noch zeigen wird.



David hat es brandeilig: Die Geliebte harrt der Rettung

### Die magische Acht

Die Charaktere erinnern an die „Kopffüßer“ japanischer Rollenspiele für Konsole, sind aber in ihren Proportionen nicht ganz so überzeichnet. Diese Polygonefiguren bewegen sich geschmeidig und verfügen über diverse Special Moves, wie man sie aus dem Kampfsport-Genre kennt. Da gibt es blitzschnelle Drehungen oder Rundumschläge mit dem Schwert, um auch gegen heimtückische, weil von hinten geführte Attacken der Silver-Schergen gewappnet zu sein. Zwischen acht Klingen mit unterschiedlicher Effektivität wird der Kämpfer wählen dürfen, ebenso viele Fernwaffen (von der einfachen Steinschleuder über Brandpfeile und Armbrust bis hin zu Wurfbomben) stehen dann im Verlauf des Spiels obendrein zur Verfügung.

Interessantes Detail: Das Programm unterscheidet zwischen verschiedenen Oberflächen – ein Pfeil, der an einer Steinmauer klirrend abprallt, mag also in einer Holztür steckenbleiben. Wie die Waffen sind auch die zur Verfügung stehenden Schilder in einer Oktave organisiert; acht an der Zahl präsentiert das kreisrunde Untermenü, wenn alle Slots belegt sind. Und Zaubersprüche sind ebenfalls in acht magischen Sorten zu haben. Mit wachsender Erfahrung kann der Held die spektakulären Angriffs- und Verteidigungzauber, Heil- und Verwandlungs- sprüche in drei Stufen zu immer mächtigeren Instrumenten ausbauen.



Wechselnde Perspektiven wie hier die Draufsicht sollen Dynamik suggerieren

### Himmel und Hölle

Das Reich von Gut und Böse erstreckt sich über etwa 270 vorgerenderte Szenen, manche davon werden im Spielverlauf mehrmals besucht und geben dann erst verdeckte Räumlichkeiten preis – in der Summe warten so ca. 350 phantasievoll und detailliert gestaltete Bildschirme auf ihre Erforschung. Geheimräume müssen zwar zur Lösung des Spiels nicht zwingend gefunden werden, erleichtern aber durch magische Gegenstände das Überleben in der Echtzeit-Welt von Silver ganz enorm. Vom friedlichen Inner Haven, dessen gigantische Felsenwächter das Eindringen allen Übels wirkungsvoll verhindern, bis zum Totenreich Deadgate mit seiner höllischen Architektur aus Schädeln und Knochen reicht die Variationsbreite der Landschaften. Dazwischen liegen noch die idyllischen Wälder von Davids Heimat Verdante und das Land des ewigen Eises mit seinen prachtvollen Palästen. Die Sicht auf das Alter ego erfolgt hier aus immer neuen Blickwinkeln. Die virtuelle Kamera begnügt sich also nicht mit einem starren Iso-Winkel oder einer festen Seitenansicht, sondern schwenkt auch mal zur Decke oder zeigt Räume etwa aus der Vogelperspektive. So erscheinen Szenen dynamischer, Lokalitäten skurriler, und die ganze Handlung bekommt einfach mehr Drive – zumal auch Zwischensequenzen in Spielgrafik sowie stimmungsvolle Videos angekündigt sind. Selbst auf der Übersichtskarte droht keine Stagnation: Zwischen einmal besuchten Orten kann ohne lästige Laufarbeit gewechselt werden.



Die Übersichtskarte dient auch der direkten Fortbewegung

### Silver-Fakten

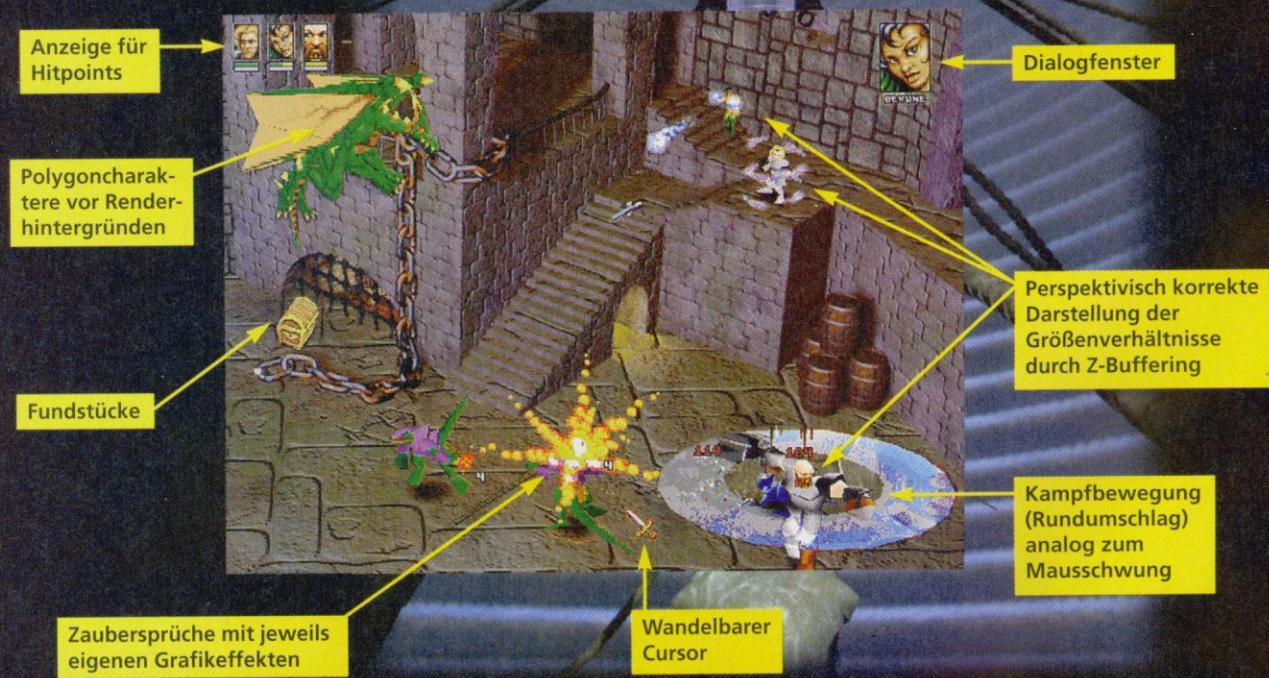
- 3 1/2 Jahre Entwicklungszeit
- 350 Locations
- 26.000 Worte Sprachausgabe auf 2 CDs
- 52 Charaktere mit Dialogen
- 78 unterschiedliche Feinde
- je 8 Nahkampf- und Distanzwaffen, Schilder und Zaubersprüche
- kampforientiertes Echtzeit-Gameplay
- unterstützt 3D-Karten, setzt sie aber nicht voraus

# Hot Spot

## Preview



David hält sich abseits, seine Kampfgefährtin Sekune attackiert den Feind



**SV-281 FX RACING WHEEL**  
• Analoges Force Feedback Mini-Lenkrad für Windows® 95/98  
• Robuste Servomotoren erzeugen realistische Gegenkräfte – die virtuelle Umgebung wird wirklich spürbar  
• Analoge Trigger-Taste für Gas und Bremse  
• Frei programmierbare Feuerknöpfe

unverbindl. Preisempf. **DM 99,99**

Überzeugen Sie sich von unserem umfangreichen Angebot und bestellen Sie noch heute unseren kostenlosen Farbprospekt. Geschützte Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers.

**SV-228 MORAYPAD**  
• Sechs-Tasten-GamePad für Windows® 95/98  
• Die besonders ergonomische Form garantiert ermüdfreies Spielen  
• Treiber-Software auf Diskette enthalten

unverbindl. Preisempf. **DM 24,99**

## „Dieses Game wird man zwanghaft durchspielen müssen!“

Lee Clare,  
Produzent  
von Silver



?: Auf den ersten Blick erinnert Silver ja stark an „Final Fantasy 7“...

LC: Nein, nicht schon wieder!

Ein für allemal,

Silver hat so gut wie nichts mit FF7 gemein! Das beginnt bei den Echtzeitkämpfen, die im Unterschied zum Rundenmodus in FF7 die Akzente des Spiels setzen, geht mit der innovativen Maussteuerung weiter und endet bei der leichteren Zugänglichkeit noch lange nicht. Lediglich grafisch gibt es Ähnlichkeiten zum Rollenspiel von Eidos, weil wir ähnlich originelle Blickwinkel benutzen.

?: Birgt die starke Betonung der Kämpfe nicht automatisch die Gefahr einer schwachen Story?

LC: Tatsächlich war das bislang ja häufig so, doch gerade diesen Fehler wollen wir vermeiden. Wirkliche Motivation kann nur aus einer faszinierenden Geschichte kommen, und die wird Silver haben. Wer das Spiel beginnt, wird es auch komplett lösen wollen – unbedingt und um jeden Preis!

?: Klar, daß Sie das sagen...

LC: Das sagen vor allem unsere Beta-Tester! Für geübte Gamer wird die reine Spielzeit bei etwa 35 Stunden liegen, und bei den Tests hat sich niemand gelangweilt!

## Von Männern und Mäusen

Inventaraufzüge sowie die Auswahl der Waffen, Sprüche und Special Moves leitet der Spieler über ein per rechtem Mausklick aufrufbares Menü oder Shortcuts auf dem Ziffernblock der Tastatur ein. Auch die Steuerung der einzelnen Aktionen innerhalb der Echtzeitkämpfe geschieht via Maus. Dabei wird der Nager für einen nach rückwärts gerichteten Stoß schwungvoll nach unten gezogen, ein Hieb nach rechts wird folgerichtig mit einer schnellen Bewegung in diese Richtung ausgeführt. Durch direkte Übersetzung der Schlagenergie wird die Maus also quasi zum Schwertarm, so ähnlich, wie man das aus neueren Golfsimulationen kennt.

Um Neulingen den Einstieg in die Fantasy-Welt weiter zu versüßen, wird ein Tutorial den Helden vor dem Monitor mit sämtlichen Bedienelementen in kleinen Schritten und auf spielerische Art vertraut machen. Das klingt schon deshalb vernünftig, weil in Silver ausgefeilte Echtzeitkämpfe im Vordergrund stehen werden. Sicher sind auch kleine Knobeleien um Fundstücke, Schlösser und versteckte Truhen zu finden, doch genau wie die Rollenspielelemente dienen sie im Grunde lediglich der Verbesserung der Kampfkünste. Ja, optional wird man sogar gänzlich auf die persönliche „Verwaltung“ seines virtuellen Gegenstands verzichten können: Der Charakterscreen mit detaillierten Infos zu Davids Fortschritten, seinen Erfahrungspunkten, dem aktuellen Magielevel usw. kann, aber muß nicht benutzt werden – von den Verbesserungen und Aufwertungen seines Helden profitiert der Spieler auch automatisch.

Schließlich lassen sich David im Verlauf der Geschichte auch bis zu zwei Mitstreiter zur Seite stellen. Ihnen können Grundbefehle wie „Attackiere aus der Distanz“ oder „Verteidige“ erteilt werden, ansonsten übernimmt der Rechner die Steuerung der Gefährten. Wie gut er diese Aufgabe bewältigt, konnten wir vorab noch nicht feststellen, doch verspricht Infogrames eine hochentwickelte künstliche Intelligenz für die CPU-Kumpane. Auch die Qualitäten des nichtlinearen Gameplays waren natürlich noch nicht überprüfbar – die nur vor oder nach wichtigen Spielszenen zur Verfügung stehende Speicheroption verbuchen wir daher mal unter Geschmackssache.

## Ansichten und Aussichten

Bereits beim ersten Hineinhören hat uns der insgesamt zweistündige Soundtrack mit orchesteralem Charakter fasziniert: Atmosphärisch dicht und passend zur Situation unterstreicht die Musik das Spielgeschehen. Als noch faszinierender empfanden wir jedoch den Genremix an sich. Abenteuer- und Rollenspielelemente mit Combat-Game-Charakter, eingebettet in eine motivierende Geschichte – Silver könnte eines jener raren Highlights werden, die über Genregrenzen hinweg zu begeistern vermögen! (mt)

### Silver

HERSTELLER: Infogrames  
GENRE: Actionabenteuer  
ERSCHEINT: 1. Quartal 1999

**SV-283 V4<sup>FX</sup> RACING WHEEL**  
 • Analoges Force Feedback Lenkrad für Windows® 95/98  
 • Robuste Servomotoren erzeugen realistische Gegenkräfte – die virtuelle Umgebung wird wirklich spürbar  
 • Analoge Fußpedale für Gas und Bremse  
 • Lenkintensität stufenlos regelbar  
 • Frei programmierbare Feuerknöpfe

unverbindl. Preisempf.

**DM 279,99**



**INTERACT**

Vertrieb nur über den Fachhandel  
 Interact Europe · Kreuzberg 2 · D - 27404 Weertzen  
 Tel. (0 42 87) 12 51-0 · Fax (0 42 87) 12 51-11  
[www.interact-europe.de](http://www.interact-europe.de)



# ALIENS VERSUS PREDATOR



Die von Rebellion entwickelte 3D-Engine garantiert klaustrophobische Korridore, weitläufige Außenwelten und grandiose Lichteffekte



Zwei der furchterregendsten Kreaturen der Kinogeschichte, eine eigens entwickelte 3D-Engine und ausgefuchste Multiplayeroptionen, vereint in einem Egoschooter der Extra-klasse – unser Besuch bei Fox Interactive in London hat sich gelohnt!

Das Duell der Megabestien hat man uns auf Zelluloid bislang vorenthalten, dabei hat es durchaus stattgefunden: Man erinnere sich an die Schlußsequenz des Streifens „Predator 2“, wo der außerirdische Weidmann in seinem Raumschiff ein Alienskelett als Jagdtrophäe ausgestellt hatte. Am PC wird man ab März nachstellen können, wie es dazu kam...

Für allzu menschliche Spieler wird zusätzlich noch ein irdischer Marinesoldat als Identifikationsfigur bereitste-

## Teleskopbeißer gegen Flammenwerfer

hen. Bei freier Seitenwahl geht es dann durch einen Trainingsparcours sowie 36 3D-Arenen. Freilich soll das Gameplay für Erdlinge und Space-Monster recht unterschiedlich ausfallen – und das nicht nur, weil sich die

Gegner jeweils aus den beiden übergangenen Rassen rekrutieren; auch die Aufgaben unterscheiden sich: Während etwa der Soldat vom Planeten LV-426 (also dem Ausgangspunkt der „Alien“-Saga) bzw. vor einer Horde heranstürmender Ekelbestien fliehen muß, befreit der Predator gefangene Artgenossen und schützt einen dem Heimatplaneten vorgelagerten Außenposten vor irdischen Übergriffen.

Mit rassenspezifischen Vor- und Nachteilen wird man darüber

## „Was in den Filmen fehlte, reichen wir nach!“

(Jason Kingsley, Geschäftsführer Rebellion)

**JK:** Darf man sich das Spiel als Fortsetzung der „Alien“- und „Predator“-Movies mit anderen Mitteln vorstellen?

**JK:** Ja und nein. Wir müssen uns bei der Spielentwicklung strikt an die Film Lizenz halten, können daher keiner gänzlich neuen Ideen einbringen. Fox erlaubt uns aber das Recycling.

von in den Vorlagen nicht umgesetzten Einfällen; auch von Alien-Erfinder H.R. Giger. Grundlage für einen Spielabschnitt ist beispielsweise ein riesiger Tempel, dessen Bau Regisseur Ridley Scott beim ersten „Alien“-Streifen zu teuer war.

**JK:** Die auftretenden Charaktere kennt man aber alle bereits aus dem Kino?

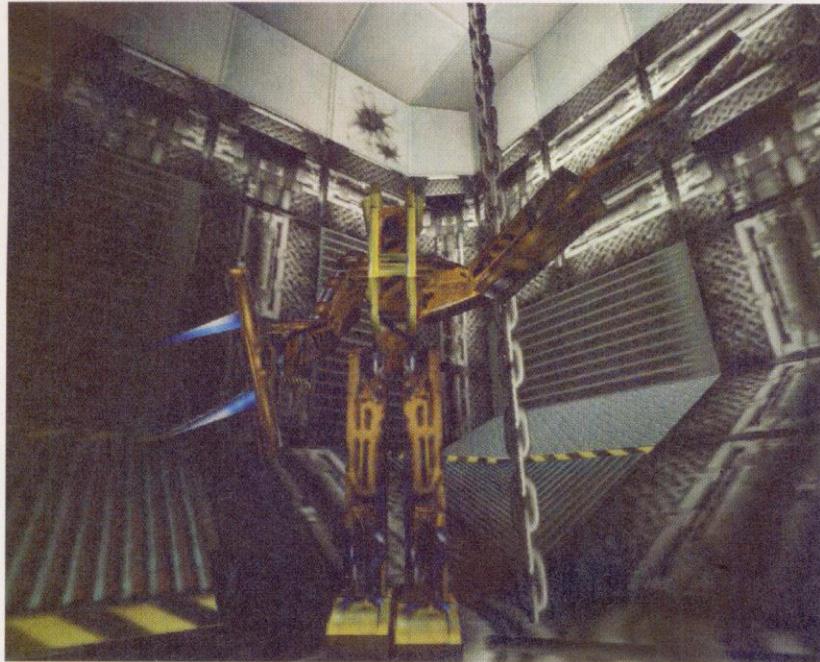
**JK:** Doch, zumindest weitgehend. Geplant sind aber auch Mutationen und ein brandgefährliches Mischwesen mit Merkmalen von Alien und Predator. Andererseits kann ich mir keinen besseren Endgegner vorstellen als eine Alienkönigin!

**JK:** Der Trend im 3D-Actiongame geht hin zu mehr Story, mehr Tiefgang. Wohin gehen Sie?

**JK:** Nun, während Sierra zuletzt eher auf Story und Puzzles setzte, werden wir die Action in den Vordergrund stellen. Unsere 3D-Engine ist auch leistungsfähiger – und uns stehen sechs Filmvorlagen zur Verfügung, deren phantastische Atmosphäre wir am Monitor wieder aufleben lassen wollen.



Schalter-Puzzles und Auseinandersetzungen mit Laserrobotern und anderen Zwischengegner sollen Abwechslung in die Gefechte bringen



hinaus zu kämpfen haben. So kann das flinke Alien über Decken oder Wände kraxeln und erkennt Angreifer auch im Dunkeln, ist dafür aber auf Teleskopgeiß, Schwanz und Klauen als Waffen angewiesen. Ganz anders der Jäger aus dem Weltraum: Als Predator verfügt man über ein ganzes Arsenal – von Klingen an den Handgelenken für Kontaktspiel über einen Stahldiskus bis zu Schulter- und Armkanone mit Zielvorrichtung. Dazu kommt noch eine Tarnkappe. Weil dieses Equipment jedoch Energie verbraucht, ist auch hier überlegtes Vorgehen ein Muß. Der Marinesoldat wiederum darf zwischen Normalsicht und Nachvisier wechseln und kann die düstere Spielumgebung mit Fackeln erhellen. Bewaffnet ist er mit einer Standardpistole, weitere Waffen wie Sturmgewehr, Flammenwerfer oder Granaten lassen sich finden. Sein filmgetreuer pulsierender Bewegungsmelder erkannte im Probeinsatz jedoch keine Höhenunterschiede des 3D-Geländes, was das mit Kontakten übersäte Display am linken Bildrand in der Praxis ziemlich untauglich erscheinen ließ.

Insbesondere Multiplayer dürfen sich ob der drei so ungleichen Gegner die Hände reiben, zumal Entwickler Rebellion hier vielfältige Einstellungsoptionen plant. Am Ende sollen die Teilnehmer an Netzwerk- oder Internet-Gefechten selbst darüber entscheiden können, ob und wie sie die Boni der einzelnen Rassen ausgleichen wollen. Auch selbst entworfene Gesichtstexturen sind zumindest für die irdischen Net-Krieger vorgesehen.

Ansonsten besteht bei der Optik kaum Handlungsbedarf, denn die Lichttechnik der von Rebellion selbst gestrickten 3D-Engine stellt ab einem P200 mit Grafikbeschleuniger sogar „Unreal“ und Co. in den Schatten. Hoch liegt auch die Qualität der Soundkulisse, noch höher vielleicht der Schwierigkeitsgrad: Beim Antesten bekommen wir es mit den schnellsten Angreifern diesseits des Spiralnebels zu tun! Aber noch ist ja Zeit für Nachbesserungen. (rl)



Tarnkappe, Waffen mit Autozielung und ein Wärmevisier machen den Predator zur tödlichen Gefahr



Kampf der Spezies: Multiplayer werden zwischen Alien, Predator und Marinesoldat wählen und deren Eigenschaften modifizieren dürfen

## Aliens vs. Predator

**HERSTELLER:** Fox Interactive/Rebellion  
**GENRE:** 3D-Egoschooter  
**ERSCHIET:** März 1999

**GRAAS Computer**  
Tel. 04321 / 41415  
Fax 04321 / 41498

### PC Spiele

Aktuelle Preise per Telefon!

ABE'S EXODUS	74,90
ACUTA SOCCER 3	72,90
ASTEROIDS 3D	58,90
AGE OF EMPIRES	84,90
ANNO 1602	71,90
AUTOBAHN RASER	52,90
COMMANDOS	79,90
CONFLICT: FREESPACE	75,90
Die SIEDLER 3	69,90
DSF FUSSB. MAN.	39,90
DUNE 2000	74,90
FALLOUT	72,90
FINAL FANTASY 7	79,90
FORSAKEN	75,90
FRANKREICH 98 WM	45,90
GRAND PRIX LEGENDS	78,90
GRAND THEFT AUTO	61,90
HEART OF DARKNESS	62,90
INCOMING	84,90
JAGGED ALLIANCE 2	72,90
KKND 2 – KROSSFIRE	59,90
M.A.X. 2	75,90
MECH COMMANDER	67,90
MIGHT & MAGIC 6	71,90
NBA LIVE 99	79,99
NEED FOR SPEED 3	74,90
O.D.T	78,90
PRO PILOT	79,99
RAGE OF MAGES	85,90
RAILROAD TYCOON 2	79,90
RENT A HERO	75,90
SHOGO	81,90
SIM CITY 3000	82,90
STARCRAFT	84,90
RED BARON 3D	59,90
TOMB RAIDER 2	78,90
TOMB RAIDER 3	86,90
TOPWA. GOLD GAMES	55,90
TUROK 2	79,90
X-COM: INTERCEPTOR	65,90

Wir liefern noch viel mehr !! :-)  
Neuheiten können Sie vorbestellen

### Sonder-Angebote

ABE'S ODYSSE	29,90
ACES OF THE DEEP	29,90
ALBION	29,90
ANTIGOTCHI: KANZLER	27,90
BATTLE ISLE 2 + SCENERY	29,90
BLEIFUSS 2	32,90
CÄSAR 1	29,90
CHEVY ESC FROM F5	27,90
Die SIEDLER 1	29,90
Die SIEDLER 2 GOLD	39,90
DIABLO	37,50
DUNGEON KEEPER GOLD	39,90
EL WOOD	17,90
ENEMY NATIONS	19,90
FORMULAR 1 GR. PRIX 2	29,90
NASCAR 2 + TRACKPACK	29,90
NEOGENESIS	29,90
THE 11TH HOUR	14,50
SUPER AUTOS 95	7,50
WIZARDY COMPILATION	49,90

### Hardware

AVM FRITZ!-CARD, PCI	179,-
DIAM. MONSTER 3D II	285,-
MATROX MYSTIQ, G200	279,90
MAXI GAMER PHOENIX	299,-

### Joysticks, usw.

GRAVIS ANALOG PRO	37,-
SAITEC CYBORG 3D	129,-
SAITEC PC DASH	123,90
SAITEC X6-33 M	49,-
SIDEWINDER FREESTYLE	129,90
THRUSTMASTER, TOP GUN	95,-

Gesamtkatalog gegen 3 DM  
Rückporto erhältlich. Wir liefern auch Spiele für Mac, PSX und N64

© GRAAS Computer ©  
Postfach 1623, 24506 Neumünster

# Für Neuabonnenten

## FREIE AUSWAHL

Hochwertige Hardware für Spieler – ein Gerät gratis für jeden neu geworbenen Abonnenten!

### 3D Cyclone

#### Der Powerstick

- 3 analoge Richtungsachsen
- emuliert beliebige Tastaturbefehle
- 17 direkt oder über Software programmierbare Feuertasten, Doppelbelegungen möglich
- Upload/Download-Funktion
- Rundumsichtkontrolle (Coolie Hat)
- Empf. VK. 89,99 DM, für Werber kostenlos



### Stereo-Aktivboxen 70 Watt

#### Das Soundpaar

- Lautstärke, Bässe und Höhen getrennt regelbar
- Kopfhörerbuchse
- Power LED
- integriertes Netzteil
- Maße: 120 x 150 x 222 mm
- Empf. VK. 69,99 DM, für Werber kostenlos



### 3D-Program Pad

#### Das Griffige

- digitales, programmierbares Steuerkreuz
- emuliert beliebige Tastaturbefehle
- 10 programmierbare Feuertasten
- Upload/Download-Funktion
- Gehäuse aus durchsichtigem Acrylglass
- Empf. VK 59,99 DM, für Werber kostenlos

## ABO-BESTELLCOUPON

Als Dank für meine Empfehlung senden Sie mir bitte die unten angekreuzte Prämie. Geschenkempfänger und Abonent dürfen nicht ein- und dieselbe Person sein. Die Auslieferung der Prämie erfolgt, wenn das Abonnement bezahlt ist, an folgende Adresse:

3D Cyclone  
 Aktivboxen  
 3D-Program Pad

Name / Vorname (des Werbers): \_\_\_\_\_

Straße / Hausnummer: \_\_\_\_\_

PLZ / Wohnort: \_\_\_\_\_

Schicken Sie bitte PC Joker Heft & Spiel ab der nächsterreichbaren Ausgabe für mindestens 1 Jahr per Post frei Haus an untenstehende Adresse:

Name / Vorname (des Abonenten)

Straße / Hausnummer: \_\_\_\_\_

PLZ / Wohnort: \_\_\_\_\_

Datum / 1. Unterschrift  
(bei Mindestdauer bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei PC JOKER, Joker Verlag Linzner GmbH & Co., Max-Lind-Weg 4, 8539 Baldham widerufen.

Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Ich bestätige die Kenntnahme des Widerrufsrechts durch meine zweite Unterschrift:

Ich bezahle durch Bankabbuchung:  
Kontoinhaber: \_\_\_\_\_

Konto-Nr.: \_\_\_\_\_

Geldinstitut: \_\_\_\_\_

Bankleitzahl: \_\_\_\_\_

Ich bezahle per Vorkasse:  
(Scheck oder Bargeld liegt bei)

Ich bezahle nach Rechnungsgezahl durch Überweisung:  
Postbank München, Konto-Nr. 444714-806, BLZ 70010080

Datum / 2. Unterschrift

Bitte geben Sie bei Zahlung oder Korrespondenz immer Ihre Kundennummer an!

# ppeldick!



## Das Joker-Abo

... bringt Vorteile satt: 12 mal im Jahr zumindest ein Spitzengame (oft sogar mehrere) und die neuesten Demos auf den Begleit-CDs sowie brandaktuelle Tests, News, Specials und Lösungshilfen im Heft. Das alles bei beschleunigter Lieferung portofrei an die Haustüre für nur 91,- DM\* – **SIE SPAREN MEHR ALS 15,- DM GEGENÜBER DEM EINZELKAUF!** Und bei jeder Aboverlängerung wartet dann noch eine ganz besondere Überraschung.

Wenn man jemanden von diesen Vorteilen überzeugt, ist man selbst im Vorteil: Wer diesen Monat einen neuen Abonenten für PC JOKER HEFT & SPIEL wirbt, darf sich **GRATIS DIE TOP-HARDWARE SEINER WAHL** aussuchen! Oder lassen Sie sich doch einfach selbst werben, denn auch Freunde oder Familienmitglieder erhalten die Prämie. Was sie dann damit machen, braucht uns schließlich nicht zu interessieren...

## ACHTUNG!

Prämienempfänger und Abonent dürfen zwar nicht ein- und dieselbe Person sein, doch können auch Nichtabonenten (Freunde, Verwandte usw.) neue Leser werben! Bedingung ist lediglich, daß der neu geworbene Abonent nicht bereits im letzten Jahr ein Prämienabo abgeschlossen hat.

# Für Neu

## FREIE AUSWAHL

Hochwertige Hardware für Spieler - ein Gerät gratis für jeden neu geworbenen Abonnenten!

### 3D Cyclon

#### Der Powerstick

- 3 analoge Richttasten
- emuliert beliebige Tastaturbefehle
- 17 direkt oder übertragbare Feuertasten, Dreh- und Scrollfunktionen
- Upload/Download-Funktion
- Rundumsichtkontrolle
- Empf. VK. 89,99 DM



### Antwortkarte

ABSENDER

Name

Straße/Hausnr.

PLZ/Ort

Datum/Unterschrift  
(bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

JOKER VERLAG Lainser GmbH & Co.

ABO-VERWALTUNG

MAX-LOIDL-WEG 4

85598 BALDHAM



### Stereo-Aktivboxen 70 Watt

#### Das Soundpaar

- Lautstärke, Bässe und Höhen getrennt regelbar
- Kopfhörerbuchse
- Power LED
- integriertes Netzteil
- Maße: 120 x 150 x 222 mm
- Empf. VK. 69,99 DM, für Werber kostenlos



### 3D-Program Pad

#### Das Griffige

- digitales, programmierbares Steuerkreuz
- emuliert beliebige Tastaturbefehle
- 10 programmierbare Feuertasten
- Upload/Download-Funktion
- Gehäuse aus durchsichtigem Acrylglas
- Empf. VK 59,99 DM, für Werber kostenlos

**INTERACT**  
by Jöllenbeck

# kommt's knüppeldick!

Einfach  
Abo-Karte ausfüllen  
und einsenden an:

JOKER VERLAG  
Labiner GmbH & Co.  
MAX-LOIDL-WEG 4  
85598 BALDHAM

Haben Sie noch  
Fragen? Dann rufen  
Sie doch an:  
  
08106/89 96 01  
Aboverwaltung:  
Petra  
Laubenberger



## Das Joker-Abo

... bringt Vorteile satt: 12mal im Jahr zumindest ein Spitzengame (oft sogar mehrere) und die neuesten Demos auf den Begleit-CDs sowie brandaktuelle Tests, News, Specials und Lösungshilfen im Heft. Das alles bei beschleunigter Lieferung portofrei an die Haustüre für nur 91,- DM\* – **SIE SPAREN MEHR ALS 15,- DM GEGENÜBER DEM EINZELKAUF!** Und bei jeder Aboverlängerung wartet dann noch eine ganz besondere Überraschung.

Wenn man jemanden von diesen Vorteilen überzeugt, ist man selbst im Vorteil: Wer diesen Monat einen neuen Abonnenten für PC JOKER HEFT & SPIEL wirbt, darf sich **GRATIS DIE TOP-HARDWARE SEINER WAHL aussuchen!** Oder lassen Sie sich doch einfach selbst werben, denn auch Freunde oder Familienmitglieder erhalten die Prämie. Was sie dann damit machen, braucht uns schließlich nicht zu interessieren...

## ACHTUNG!

Prämienempfänger und Abonnent dürfen zwar nicht ein- und dieselbe Person sein, doch können auch Nichtabonnenten (Freunde, Verwandte usw.) neue Leser werben! Bedingung ist lediglich, daß der neu geworbene Abonnent nicht bereits im letzten Jahr ein Prämienabo abgeschlossen hat.

# DESCENT 3



3D-Tunnelflüge sind nicht erst seit „Forsaken“ beliebt – entsprechend enttäuscht war die Fangemeinde, als sich „Conflict: Freespace“ letzten Sommer als völlig eigenständige Space Opera entpuppte. Doch bald schon erfährt Interplays Kultserie eine legitime Fortsetzung.



Im Gegensatz zu den Vorgängern dürfen jetzt gelegentlich auch Outdoor-Szenarien erkundet werden



Wird ein Objekt mit der neuen Napalmkanone getroffen, fängt es Feuer und nimmt zusätzlichen Schaden

Über die Storyline des dritten „Abstiegs“ schweigen sich die Programmierer von Outrage noch hartnäckig aus. Klar ist vorläufig nur, daß auch diesmal wieder vertrackte Tunnellabyrinthe von Amok laufenden Flugrobotern, Panzern und ähnlichem Altmetall befreit werden müssen. Werfen wir also lieber einen Blick auf das Gameplay:

Als Parallax 1995 „Descent“ veröffentlichte, jubelten die Fans über die völlige Bewegungsfreiheit im dreidimensionalen Raum. Diese Freiheit mußte seinerzeit allerdings mit Zusatzhardware wie Pedalen und Schubreglern oder einem vereinfachten Flugmodell erkauft werden. Heute gibt es zwar Allround-Sticks, doch dürfte die komplexe Steuerung dem Einsteiger auch im neuesten Descent noch einiges an Einarbeitung abverlangen – während sich alte Hasen auf Anhieb heimisch im Cockpit fühlen werden.

So haben schon die kreuz und quer über das Fluggebiet verstreuten und für das Weiterkommen unabdingbaren Power-ups einen hohen Wiedererkennungswert. Egal, ob Schildenergie oder Munition, sämtliche Bitmap-Symbole der Vorgänger wurden stilecht in die dritte Dimension übertragen. Die Kehrseite der Medaille ist, daß die meisten der zehn neuen Waffensysteme so neu nicht sind; vielmehr kennt man sie bereits aus den beiden ersten Teilen der Serie. Und im Vergleich

## Es werde Licht!

Wie schon in den Vorgängern, werden weite Teile der unterirdischen Gebäudekomplexe in Dunkelheit gehüllt sein. Daher führt jeder der drei verfügbaren Flieger außer einem Scheinwerfer auch unlimitiert Leuchtpfeile mit sich. Auf diese Weise fällt nicht nur die Orientierung leichter, sondern auch das Aufstöbern versteckter Bonusräume.



Hätten Sie's gesehen? Der versteckte Zugang zum Bonusraum wird erst durch den Einsatz einer Flare sichtbar

mit den 16 Hoverbikes des direkten Konkurrenten „Forsaken“ wirken auch die hiesigen drei, hinsichtlich Panzerung und Wendigkeit leicht unterschiedlichen Schiffstypen nicht eben üppig.

Ähnliches mögen Effektfetischisten vom Grafikdesign behaupten: Wo in „Forsaken“ bunte Explosionen und leuchtende Texturen die Augen fast schon blenden, da bemüht sich Descent 3 um eine möglichst realistische Darstellung der Umgebung. Natürlich zerbersten auch hier besiegte Gegner in tausend Einzelteile oder fangen nach einer kurzen Napalmbehandlung Feuer, doch fügen sich diese Spezialeffekte unauffälliger in die Gesamtpräsentation ein als beim Probe-Pendant. Um die Wirklichkeitsnähe weiter zu steigern, werden die 15 Planeten nicht bloß über unterschiedliche Gravitationskräfte verfügen, sondern endlich auch über Oberwelten mit eigenen Witterungsbedingungen. Diese Areale sind zwar stets von unüberwindlichen Steilhängen umgeben, bieten dem Piloten aber dennoch einen bislang unbekannten Spielraum für Ausweichmanöver aller Art.

### Realismus für Tunnelflieger: die Rückkehr des Kultspiels

Während in den normalerweise vorherrschenden Tunnelsystemen also zumeist die bessere Taktik (sprich: ein gut vorbereiteter Hinterhalt) über Sieg oder Niederlage entscheiden dürfte, zählen im Freien einzig Bewaffnung und Geschick des Spielers. Und keine Bange, falls die Motivation einmal nachzulassen droht: Wie heutzutage fast schon üblich, wird Descent 3 in der Endversion ein Missionseditor beiliegen. Damit erstellte Einsätze will man zudem im Internet zum kostenlosen Download anbieten.

Apropos Internet: Wer sich auf die neuen Grubenkämpfe stilgerecht vorbereiten will, kann ja in der soeben runderneuerten deutschen Descent-Liga unter der Adresse [www.german-ladder.de/descent](http://www.german-ladder.de/descent) noch mal mit den Vorgängern starten – und/oder erste Proberunden mit der spielbaren Demo des für Frühjahr angekündigten 3D-Knallers auf unserer aktuellen Cover-CD drehen. (mz)



Vor allem im Netzwerkmodus beliebt sind unbewegliche Laserdrohnen, da sich mit ihnen leicht ganze Tunnels absperren lassen



Für Jäger und Sammler: Zerstörte Gegner hinterlassen Boni in Form von (Laser-)Energie und Raketen



Türen und Schalter lassen sich wie gewohnt mit der Bordkanone aktivieren und bilden das einzige Rätsel-Element im Spiel

### Descent 3

1 HERSTELLER: Outrage/Interplay  
GENRE: 3D-Shooter  
ERSCHEINT: 1. Quartal 1999



# MACHINES

Wer bei Acclaim nach der neuen Echtzeitstrategie fragt, bekommt seit knapp einem Jahr dasselbe zu hören: „Fast fertig!“ Bis Ostern soll es noch dauern, ehe sich die Maschinen gegenseitig vollends fertigmachen.

Anstatt selber neue Planeten zu kolonisieren, schickt die Menschheit der Zukunft Roboter ins All. Gute Idee, schlechtes Ergebnis: Als verschiedene Stahlpioniere aufeinandertreffen, spielen die Verteidigungsmechanismen verrückt, und es fliegt das Blech...

Optisch wird sich der Roboterkrieg auf dem Niveau eines 3D-Shooters bewegen, inhaltlich wartet Echtzeitstrategie reinsten Wassers. Vor dem Kampf stehen also Ressourcenmanagement, Gebäudebau, Forschung und Taktik. Während dieser Part des Games über eine Iso-Bühne geht, kann man später bei Ego-Sicht die direkte Kontrolle jeder Maschine übernehmen – ähnlich, wie man das etwa von „Battlezone“ kennt. Für die Steuerung mit Mausrahmen und allem Drum und Dran stand dagegen wohl eher „Starcraft“ Pate, wobei Kriegsnebel und korrekte Sicht- bzw. Schußwinkel (True-Line-of-Sight) für das genretypische Spielgefühl sorgen.

Als Schlachtfelder werden in den 20 Missionen Räumstationen, Monde und Vulkanlandschaften dienen, als Kanonenfutter drei anwählbare Robostaffeln. Und Tag/Nachtwechsel dienen keineswegs dem Selbstzweck, denn während einige der rund 50 verfügbaren Einheiten im Dunkeln

### Schwarze Löcher zum Mitnehmen

kaum sehen können, werden andere gerade hier im Vorteil sein. Diese und andere Eigenschaften der Blechköpfe hängen von ihrer „Intelligenz“ (zu erkennen an Farbe und Anzahl der Augen!) ab – die es somit über Forschung zu steigern gilt. Wer also einem rotglühenden Fünfauge begegnet, sollte besser die stärkeren Waffen haben: Ein Laser ist gut, eine Virenkanone besser und ein lokales Schwarzes Loch geradezu unwiderstehlich.

Aber vielleicht sind die eigenen Weiß(blech)kittel ja auch einfach zu langsam? Dann würden sich etwa Spionage-roboter anbieten. Unruhestifter greifen dagegen besser zum Sabotagedroiden. Und wenn so eine Maschine mal den



Die gleißende Orbitalkanone zerstört alles in ihrem Umkreis

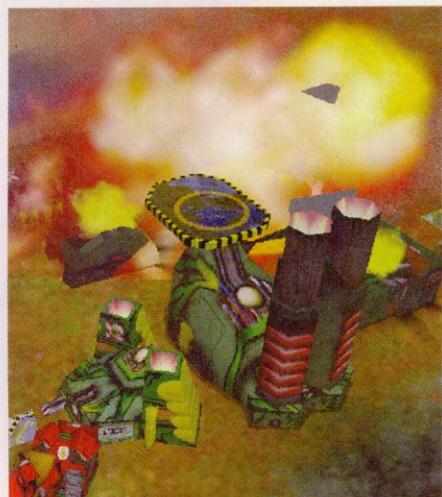


Meist spielt man aus dieser übersichtlichen Iso-Perspektive

Geist aufgibt, können zumindest die Einzelteile noch weiterverwertet werden. Das klingt doch recht wirklichkeitsnah, und es kommt sogar noch besser: Hier gibt es Mondphasen, farbige Rauchfahnen, an denen Fabriken bereits aus der Ferne auszumachen sind, sowie komplett animiertes 3D-Terrain. Wer es mitsamt seinen Licht- bzw. Wettereffekten und den gewaltigen Explosions gesehen hat, versteht, warum ein Direct3D-Beschleuniger unumgänglich ist.

Bei allem Realismus wollen die Entwickler von Charybdis („Spot“) aber auch den Humor nicht vergessen. Da werden die Roboter etwa in deutsch schnarren, während sie sich im Stil von Zeichentrickcharakteren bewegen. Eine spannende Story und die Multiplayer im Lande will man ebenfalls nicht vergessen – doch vorläufig ist das Programm ja, wie gesagt, erst „fast fertig“. (pk)

Fetter Roboter im Anmarsch: Maschinen dieser Ausmaße bedürfen stärkster Waffen



Eine Fabrik vergeht in einer gewaltigen Explosion. Das Spiel wartet mit jeder Menge feinster Lichteffekte auf

## 1 Machines

**1** HERSTELLER: Charybdis/Acclaim  
GENRE: 3D-Echtzeitstrategie  
ERSCHEINT: April 1999

# EUROPEAN AIR WAR

## THE KING OF SIMS IS BACK!

Der Luftkrieg über Europa im Zweiten Weltkrieg hat die Flugzeugentwicklung bis ans Limit vorangetrieben und war Auslöser für einen Technologiesprung, der in der Geschichte seinesgleichen sucht!

European Air War bietet Ihnen die Möglichkeit, 20 Flugzeuge aus dieser legendären Zeit zu fliegen: von den ersten Spitfire-Varianten bis hin zur Me 262 - dem ersten Kampfjet der Geschichte.

Stürzen Sie sich in den European Air War und erleben Sie hautnah, was Technologievorsprung wirklich bedeutet!



- 20 realistische Flugmodelle, deren Cockpits und Flugeigenschaften ihren Originalen aus der englischen, amerikanischen und deutschen Luftwaffe vollkommen nachempfunden sind, bis zu 256 Flugzeuge gleichzeitig im Einsatz an der Front
- Authentische Markierungen der Flugzeuge, historisch genaue Missionen und außergewöhnlich detaillierte Flugmodelle
- Soforteinsätze, einzelne Missionen und Karriere-Modus, zufallsgenerierte Einzelmisionen für einen schnellen und einfachen Einstieg, vorgefertigte historische Missionen, die eine Vielzahl von unterschiedlichen Aufträgen ermöglichen
- Dynamischer Feldzug durch ein zufallsgesteuertes Auswahlverfahren der Missionen
- Editor, um bestehende Missionen zu verändern und neue zu erschaffen filmreife Replay-Funktion
- Direct3D-Unterstützung für aufwendige Grafiken und Spezialeffekte
- Netzwerkunterstützung über LAN für bis zu 8 Spieler oder über Modem mit 2 Spielern, um entweder Head to Head gegeneinander oder kooperativ zu fliegen, während sich bis zu 32 Flugzeuge gleichzeitig in der Luft befinden
- Interaktives Demo im WEB: [www.microprose.com/gamedesign/eaw/index.html](http://www.microprose.com/gamedesign/eaw/index.html)

### Produktinfo 021



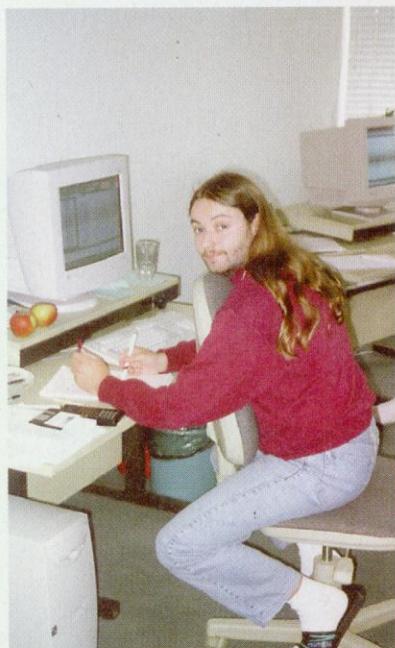
CD-ROM

©1998 MICROPROSE und European Air War sind eingetragene Warenzeichen von MicroProse, Inc. bei richtungswise der dazugehörigen Firmen. Alle anderen Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber.

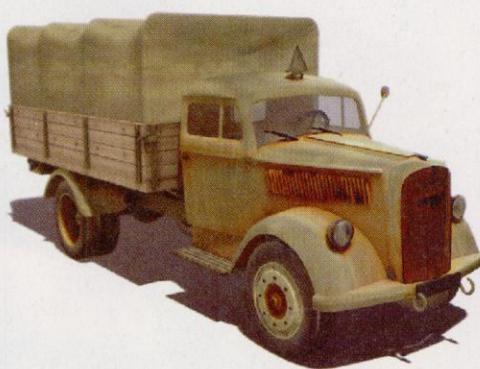
**MICRO PROSE**  
[www.microprose.com](http://www.microprose.com)



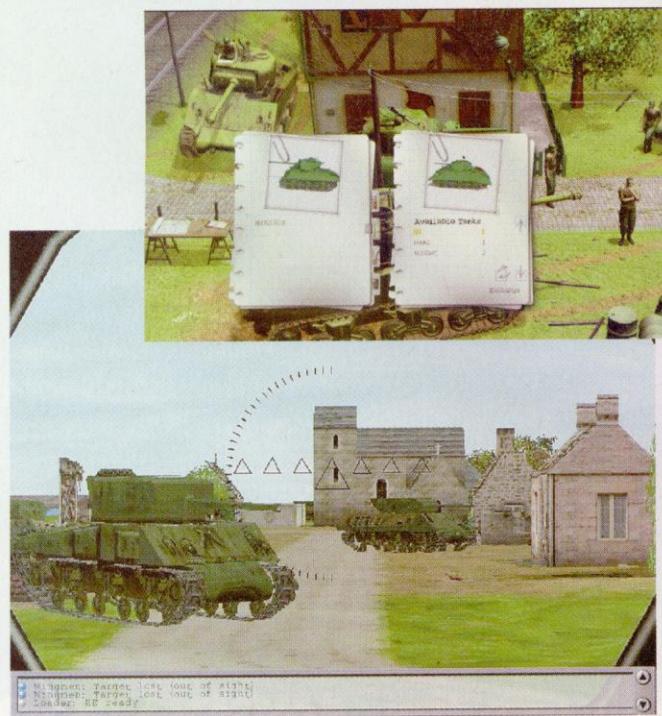
**Eine WW2-Panzersimulation aus Deutschland? Warum eigentlich nicht. Und warum nicht mal von einem jungen Team: Wings Simulations nennt sich die neue Truppe um den alten Hasen Teut Weidemann – und keinen Geringeren als den namhaften Publisher Psygnosis hat sie als Mentor.**



Programmierer Marcus Oberrauter ist für die KI der Gegner und Wingmen verantwortlich



Das Programm wird 23 authentische WW2-Panzer sowie 71 deutsche und amerikanische Fahrzeuge auffahren – darunter der legendäre Opel Blitz



Auf Wunsch unterstützt ein CPU-Adjutant den Spieler und übernimmt u.a. die Verteilung des Nachschubs

Die manuelle Zielerfassung vergrößert das potentielle Opfer auf das Fünffache

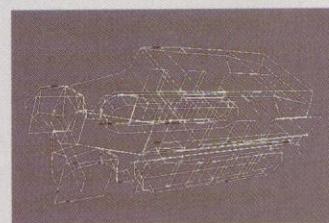
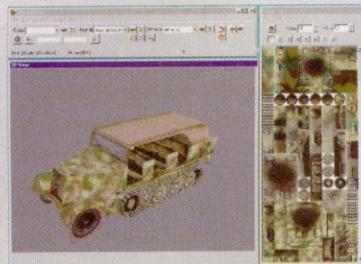
## Überleben statt Geschichtskosmetik

Die aktuelle Firmenadresse des seit seligen Amiga-Tagen aktiven Teut Weidemann („Kataxis“, „X-Out“) ist unauffällig: In einem Bürogebäude in Hattingen bei Düsseldorf arbeiten zehn Programmierer, Grafiker und 3D-Designer an einem Dutzend virtueller Kettenraßler der deutschen Wehrmacht und elf ihrer amerikanischen Kriegsgegner. Tiger und Panther sollen noch im Frühjahr vom digitalen Fließband rollen, aber auch Sherman-Typen vom M4 bis zum Jumbo. Und wenn die Zeit zwischen dem November 1942 und dem September '45 am PC wieder auflebt, werden insgesamt 80 Missionen über Sieg oder Niederlage entscheiden.

Vier Kampagnen mit je zehn Einsätzen pro Seite sind vorgesehen. Dem wahlweise deutschen oder amerikanischen Platoonführer werden bis zu fünf Panzer unterstellt, mit denen er durch Nordafrika, Sizilien, Italien oder die Normandie rattert. Freilich nicht mit dem Zweck, die Geschichte umzuschreiben: Wenn hier Dörfer gehalten, Brücken erobert oder Nach-

## Panzer für Bastler

Vielleicht schon mit dem Hauptprogramm, spätestens jedoch mit der bereits angekündigten Datadisk will Wings Simulations auch einen **Editor für eigene Kettenfahrzeuge, Schlachtfelder und Missionen** liefern. Interessant dabei ist die Design-Möglichkeit für selbst konstruierte Panzer: Mit dem „3D-Studio“ (bereits am Budgetmarkt erhältlich) entworfene Drahtgittermodelle können importiert und mit zuvor erstellten Texturen belegt werden – für jeden Bereich wie Fahrwerk, Geschützturm usw. individuell. Die technischen Daten über Panzerung oder Geschwindigkeit werden schließlich per Script-Datei ins Spiel gebracht.



Mit diesem Tool werden sich auch selbst entworfene Fahrzeuge in das Spiel integrieren lassen

schubkonvois beschützt werden, dann letzten Endes nur um des Überlebens willen. Ein Ansatz, der gerade deutschen Entwicklern bei dem heiklen Thema gut zu Gesicht steht.

## Realismus total

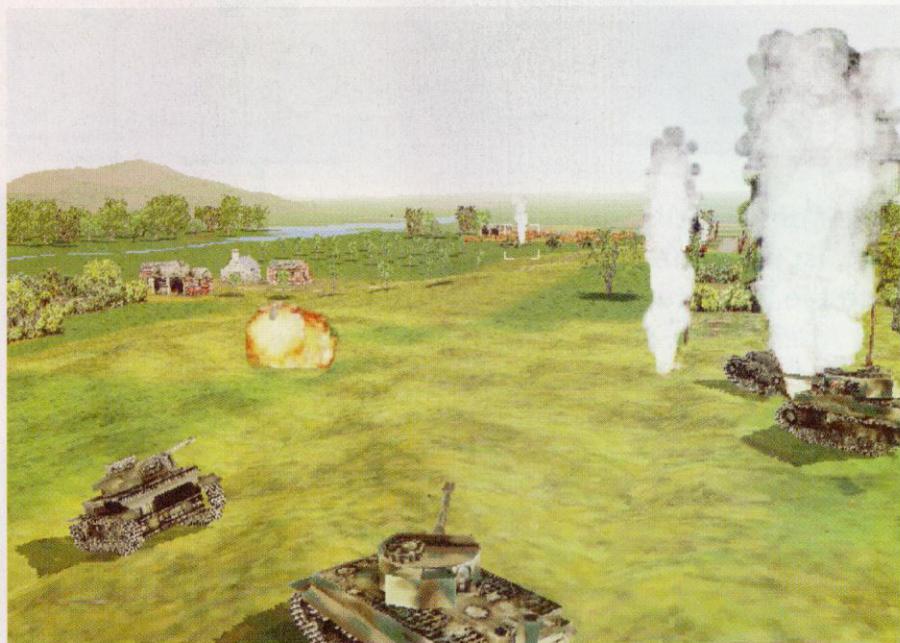
Alte Frontschweine werden ihr Punktekonto durch allerlei Neben- und Bonusmissionen füllen dürfen, unerfahrene PC-Landser dagegen am Realismus schrauben: Je weiter man sich mittels Unverwundbarkeit, unlimitiertem Treibstoff und Endlos-Munition von der rauen Wirklichkeit des Krieges entfernt, desto weniger Zähler bringen Erfolge. Denn am höchsten Schwierigkeitsgrad will Panzer Elite dem Begriff Simulation in möglichst jeder Beziehung Ehre machen.

Sobald man hier seinen Kommandanten in das sichere Fahrzeugginnere beordert, steht also beispielsweise keine Außenkamera mehr zur Verfügung. Verliert man hingegen den Bordfunker, bricht der Kontakt mit den Begleitpanzern ab. Und sobald der Schütze auf der Verlustliste steht, muß der Spieler die (fünffach zoombaren) Ziele selbst mit MG und Kanone aufs Korn nehmen. Mehr noch, denn zwischen den Einsätzen wird man sich auf Wunsch auch noch persönlich um das Nachfassen von Treibstoff und Munition innerhalb knapper Kapazitäten kümmern und ausgefallene Panzer nebst Besatzung ersetzen können.

## Schwaden im Wind

Auch und gerade an der Grafik will Wings Simulations nicht sparen. Es entstehen bis zu 40 Quadratkilometer große Polygon-Schlachtfelder voller Wälder, Ansiedlungen und strategisch nutzbarer Bodenerhebungen. Das Modell sieht eine Sichtweite von knapp drei Kilometern vor, allerdings (genau wie die Mobilität der Tanks) von Fall zu Fall eingeschränkt durch Regen, Dunst oder Schnee. Wenn jetzt noch von Rauch und Nebelgranaten die Rede ist, versteht sich Unterstützung für 3D-Karten schon von selbst. Alles andere als selbstverständlich ist das Partikelsystem der Grafikengine, welches Schwaden in die korrekte Windrichtung bläst.

Nicht minder aufwendig die Steuerung: Der Spieler dirigiert die Stahlkolosse entweder direkt per Tastatur und Joystick (mit Force-Feedback-Unterstützung) oder klickt mit der Maus auf Fahrer, Schütze und Flügelleute. Das übrige sollen Soundeffekte, Musikbegleitung und Rückmeldungen in deutscher wie englischer Sprache tun, um die bisher realistischste Panzersim entstehen zu lassen. (rf)



Realistisches Grafikmodell: Je nach Wetter beträgt die Sichtweite bis zu drei Kilometer, Rauchschwaden ziehen mit dem Wind



Auch die fünf Stationen von Fahrer, Schütze, Lader, Funker und Kommandant werden über Polygone dargestellt – und im Eifer des Gefechts oft mächtig durchgeschüttelt

## Grundlagenforschung

Die Wings-Männer nehmen es mit dem Realitätsanspruch genau – entsprechend akkurat haben sie sich vorbereitet. Da wurden echte WW2-Panzer in Museen studiert, Kriegsveteranen befragt und authentische Handbücher (u.a. die legendäre „Tigerfibel“) erfaßt. Ihre Erfahrungen bei der Recherche haben die Entwickler auf ihrer englischsprachigen Homepage verewigzt. Wer sich für diese durchaus lesenswerte Lektüre interessiert, der surfe die Internetadresse <http://www.wingssimulations.com> an.



Museale Recherche: Programmierer und Grafiker schauen einem Tiger ins Maul

### Panzer Elite

**HERSTELLER:** Wings Simulations/Psygnosis  
**GENRE:** WW2-Panzersimulation  
**ERSCHEINT:** Frühjahr 1999

# LANDS OF LORE III

Eine Rollenspiellegende fortzuschreiben, ist nie ganz einfach – zu hoch sind die Erwartungen der ausgehunger-ten Abenteurer. Diese Erfahrung hat Louis Castle, Vizepräsident von Westwood, bereits mit Teil zwei machen müssen. Doch man hat aus Fehlern gelernt!

## Angriff der Seelenfresser

Im Vorgänger fand der schreckliche Belial sein verdientes Ende, unter dem Schutz von Draracle herrscht wieder Frieden im Land. Doch als Belials nun vermeintlich arbeitsloser Erzfeind eines Ta- ges verschwindet, halten merkwürdige Phänomene Einkehr: Im Norden von Gladstone brechen Spalten zu ungeahnten Dimen-sionen auf, aus den Höllentoren kriechen unaussprechliche Krea-turen hervor. Ganze Landstriche verwandeln sich mitsamt allen Bewohnern auf grauenhafte Weise...

Hier werden nun Sie wieder in Gestalt Coppers ins Spiel kommen. Der nach wie vor sehr wandlungsfähige Sproß einer Hexe und des Königs Bruder wäre jetzt Thronfolger, da ein Angriff seelenfressender Monster seine ganze Fa-milie das Leben gekostet hat. Bloß ging auch Copper während der Attacke seiner Seele verlustig, und die kann man als frischgebackener Regent ja brauchen. Für Hel-dentum gibt es damit zumindest zwei gute Gründe: Dra-racle finden, um das eigene Reich zu retten, und die ge-waltsame Seelenwanderung rückgängig machen, um nicht ewiger Verdammnis anheim zu fallen.

**Kämpfe in Zahlen:** In Ma-nier eines Egoshooters beharrkt Copper über 100 verschiedene Monster mit rund 50 Waffen und 65 Zaubersprüchen



25 prächtig gerenderte Zwischensequenzen sollen die spannende Storyline visualisieren



## Das Gilden-System

Wer die LoL-Saga auch nur ein bißchen kennt, weiß, daß ihn hier noch überraschende Storywendungen erwarten. Verantwortlich dafür werden u.a. der seinerseits nach der Krone strebende Kanzler des Reiches und das merkwürdige Verhalten alter Freunde aus den Teilen eins und zwei der Serie sein. Auch an Sub-Quests wird es nicht fehlen, denn der Spieler kann vier Gilden beitreten – sie ersetzen zudem die genreübliche Charaktergenerierung; die Fähigkeiten und Eigenschaften des Helden sollen sich direkt aus dem Spiel ergeben. Tritt Copper also beispielsweise der Kämpfergilde bei, wird er deren Trai-ningsraum benutzen können, um sich für die Echtzeitfights mit über 50 Waffen zu stählen. Natürlich haben auch die Magier-, Diebes- und Priester Gilden ihre jeweiligen Schulungen, um die Werte nach oben zu treiben.

Praktischerweise bleibt man nicht an eine Vereinigung gebunden, sondern kann bei Be-darf wechseln und kombinieren. Das wird schon deshalb erforderlich, weil die Gilden hier auch noch die klassische Rollenspielparty ersetzen, indem sie magische Helferlein bereitstellen: fliegende, äußerst redselige Gesellen, die über alle gildenspezifischen Fer-tigkeiten verfügen und für Copper spionieren, kämpfen, stehlen oder heilen. Die rund 70 Nicht-Spieler-Charaktere der sechs Welten von Lands of Lore 3 dienen demgegen-über als Gesprächspartner.



Vom Journal aus sind Charakterübersicht, Inventar, Giftküche für gefundene Tränke und Kräuter sowie Automap zugänglich

## „Ich liebe dieses Spiel wie kein anderes!“

**?: Wenn Sie von LoL 3 erzählen, leuchten Ihre Augen vor Begeisterung – was fasziniert Sie persönlich so an diesem Spiel?**

**L.C.:** Zunächst mal bin ich seit Jahren ein absoluter Rollenspielfan. Und als solcher kann ich mich in dem Spiel genauso wohlfühlen wie ein blutiger Neuling im Genre. Das war beim Vorgänger nicht immer so, doch haben wir die negativen Erfahrungen der Käufer ebenso ernstgenommen wie die positiven. Daher bin ich mir der Klasse des Games diesmal einfach sicher, klar ist man da begeistert.

**?: Was war die Hauptkritik am Vorgänger?**

**L.C.:** Vielleicht sind wir da mit der Simplifizierung einen Schritt zu weit gegangen – Rollenspieler brauchen ihre Charakterklassen. Es ist eben schwierig, gleichzeitig den Massenmarkt und den Geschmack einer speziellen Zielgruppe zu bedienen. Doch diesmal wird uns die „Quadratur des Kreises“ gelingen, schon deshalb liebe ich dieses Spiel wie kein anderes!



Louis Castle, Vize-präsident der Westwood Studios



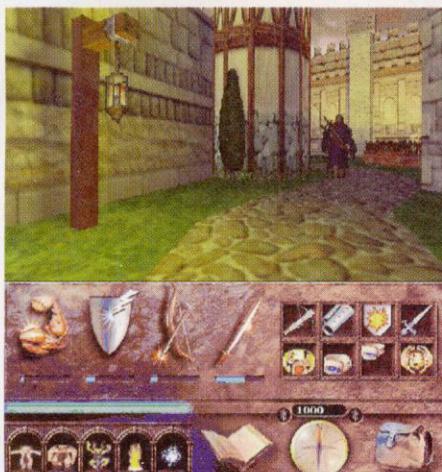
Neues Rollenspiel-Feeling: mondäne Direct3D-Effekte im Vollbild

## Ein Bonbon für Veteranen

...wird das Wiedersehen alter Originaldungeons aus LoL 1 in neuem Direct3D-Look mit Rundumsicht. Ein „intelligenter“ Mauscursor erleichtert dabei das Auffinden der vielen Tränke, Sprüche usw. Das vollautomatische Journal verwaltet derweil die Fundstücke und archiviert angesammeltes

Wissen ebenso wie alle Dialoge, die Charakterwerte des Helden oder noch zu erledigende Aufgaben. Ob sich letztere auch wieder um Coppers ganz besondere Fähigkeit ranken, sich in diverse Tiere verwandeln zu können, soll hier noch nicht verraten werden.

Ein klares Konzept also: Einerseits will sich Westwood auf die Stärken des Serienbeginns rückbesinnen, andererseits durch auf das Wesentliche reduzierte Bedienung und zeitgemäße Grafik mit wunderschönen Transparenz- und Lichteffekten neue Fans gewinnen. Ob die Rechnung aufgeht, werden wir noch dieses Frühjahr erfahren. (mt)



Alte Rollenspiel-Qualitäten: ständiger Zugriff auf Inventar und Infos – die Handlung läuft im Fenster



### Lands of Lore 3

**1** **HERSTELLER:** Westwood/EA  
**GENRE:** Rollenspiel  
**ERSCHEINT:** 1. Quartal 1999



## DIE SUPERSCHAU IM WESTEN!

Neueste Produkte und Informationen für Computeranwender und Hobby-Elektroniker auf über 15 000 qm Ausstellungsfläche. Mit bis zu 90 000 Besuchern die erfolgreichste Ausstellung dieser Art im westdeutschen Raum. Über 150 Aussteller präsentieren: Computer-Hard- und Software, Elektronik-Bausätze und Bauteile, Datenträger, Datenübertragungseinrichtungen, Gehäuse, CB-Funkgeräte, Funkzubehör und Meß- und Prüfgeräte, Online-Kommunikation und Multi-Media.

**HobbyTronic**  
Computerschau  
**17.-21.2.99**

22. Ausstellung für PCs, Software, Funk & Elektronik

■ Verkaufsausstellung mit breitem Angebot

Sonderschauen:

■ Internet-Cafe

■ „Feel the impression“ 3-D-Kino

■ Handys von Menschen der Zeitgeschichte

■ Zeitreise durch 5000 Jahre Kommunikation



Weitere top-aktuelle Informationen per Faxabruf:

02 31 / 12 04-678

(Faxgerät auf „Abruf“ oder „Polling“ stellen, wählen und starten.)

**Messezentrum Westfalenhallen Dortmund**

Rheinlanddamm 200 · 44139 Dortmund · Telefon: 02 31/12 04-521 u. 525 · Telefax: 02 31/12 04-678 u. 880 · <http://www.westfalenhallen.de> · E-Mail: [info@westfalenhallen.de](mailto:info@westfalenhallen.de)

HD

# Außeron



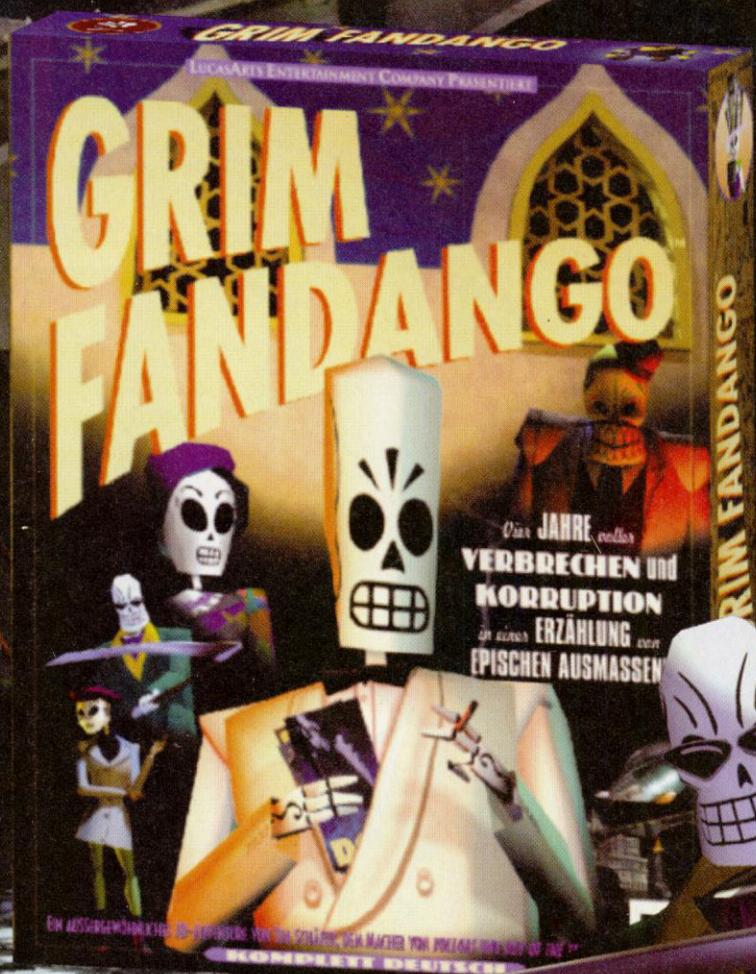
**GOLD  
PLAYER**

**AWARD**  
EGAMES



[WWW.SOFTGOLD.COM](http://WWW.SOFTGOLD.COM)

# dentlich!



AB SOFORT KOMPLETT IN DEUTSCH ERHÄLTLICH



Nachdem das „Verlorene Land“ im Vorgänger vom schurkischen Campaigner befreit wurde, herrschte im Reich der Dinosaurier lange Zeit Frieden. Doch in den Köpfen der Acclaim-Autoren braute sich derweil neues Unheil zusammen: Weil ein außerirdischer Wissenschaftler namens Primagen alles über das Leben, das Universum und den ganzen Rest erfahren wollte, reiste er per Zeitmaschine zurück zum Urknall. Kurz vor dem Ziel streikte jedoch der Antrieb, und Primagen war fortan im Entstehungsmoment gefangen. Ganz nebenbei zerstörte eine Explosion weite Teile des Universums – und aus einem davon entstand eben das „Verlorene Land“...

Ein hübsches Paradoxon, aber eine häßliche Situation für den gestrandeten Zeit-Touristen. Zumal der Ältestenrat des verlorenen Landes mittlerweile fünf Energie-Totems aufstellen ließ, um den offensichtlich größenvahnsinnigen Weißkittel an der Flucht und damit weiteren Dummheiten zu hindern. Der war aber seinerseits nicht faul und konnte mit schierer Gedankenkraft die Gehirne der örtlichen Fauna manipulieren. Jetzt machen sich die mutierten Echsen, Käfer und sonstigen Viecher gut bewaffnet auf, für ihren Meister die besagten Totems zu zerstören und seine Peiniger zu schikanieren. Als Retter in der Not kommt nun Turok ins Spiel. Wird es dem indianischen Jäger gelingen, seine Landsleute vor Primagens wütenden Kreaturen zu beschützen? Und vor allem: Kann er dessen Raumschiff ausfindig machen, dort eindringen und die Gefahr ein für allemal bannen?

Sie vermissen ein gewisses Mindestmaß an Logik in der Story? Da sind Sie nicht allein, denn auch wir vermögen die wirre Geschichte um Zeitreisen, Energie-Totems, mutierte Dinos und ein Raumschiff nicht wirklich zu durchblicken. Macht aber nix: Erstens sind die knapp 45 Minuten an deutsch synchronisierten Zwischensequenzen aus der Game-Engine trotzdem hübsch anzusehen, zweitens ist die Rahmenhandlung bei einem 3D-Shooter ohnehin nebensächlich.

Viel wichtiger erscheint uns, wie dramatisch die Qualität der Grafik seit dem ersten Teil der Turok-Saga gesteigert werden konnte. Okay, der ehemals schon berüchtigte Nebel am Horizont ist nicht ganz verschwunden, verschleiert nun aber den Blick in die Ferne längst nicht mehr so stark. Und aus nächster Nähe gibt es wirklich phantasievoll gestaltete und liebevoll animierte Gegner zu sehen, eindrucksvolle Waffen, gewaltige Explosionen sowie wortwörtlich blendende Lichteffekte. Freilich wieder nur für Besit-

**Den Comic-Indianer Turok kennen hierzulande nur Eingeweihte, sein digitales Gegenstück kennt nahezu jedes Kind. Jetzt gräbt Acclaim also zum zweiten Mal das Kriegsbeil aus – in einem 3D-Actionabenteuer, das zur Pfeil- und Speerspitze des Genres zählt!**

# TUROK 2

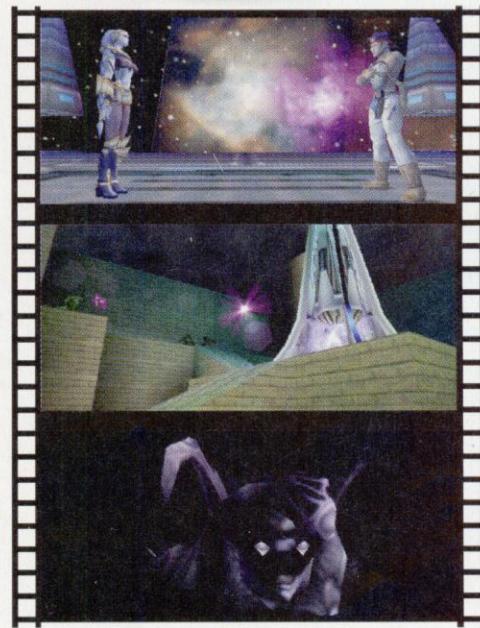


Weitläufige Außengelände und prächtige Paläste bestimmen das Erscheinungsbild

Die gewaltigsten Endgegner des Genres: riesig, groß und schwer zu besiegen



Das Zoomvisier bringt es an den Tag: Mit der zuschaltbaren Zielvorrichtung von Plasmagewehr oder Tek-Bogen sind Blattschüsse auf weit entfernte und somit ahnungslose Gegner möglich



Im zweiminütigen Intro informiert Göttin Adon über den Einfall der Prima- gen-Armeen und Turoks Missionen

zer einer 3D-Beschleunigerkarte, wobei die beeindruckenden Konstruktionen im Terrain mit einer Vielzahl von Modellen gut zur Geltung kommen.

Die sechs riesigen Grafikwelten mit ihren zahlreichen Unterabschnitten lassen es dabei an Abwechslung nicht mangeln. Da gibt es großzügige Ebenen, Städte, unterirdische Höhlen, Gewässer und sogar ein Raumschiff zu erforschen. Während der Held nach Schlüsseln sucht, Munitionsdepots aushebt oder Geiseln befreit, wird das Geschick des Spielers immer wieder auf harte Proben gestellt: Turok muß viel hüpfen und sehr ausgiebig klettern, wobei bereits kleine Fehler zu großen Energieverlusten führen können. Und es finden sich nur wenige Sammelsymbole, um die drei Bildschirmleben beizammenzuhalten – wie im Vorgänger liefern die auf die Landschaft verteilten Kreuze frische Energie und je 100 Vierecke ein Zusatzleben. Anders als dort darf jetzt aber jederzeit per Quicksave ein Spielstand angelegt werden. Diese Erleichterung werden nicht nur Einsteiger begrüßen, welche Turoks reichhaltiges Bewegungsrepertoire nun nicht mehr in einem Trainingsparcours einstudieren können.

Kommen wir zu den Waffen, denn mit Tomahawk und Bogen allein sind kaum einem Dino die Zähne zu ziehen. Daher werden im Spielverlauf insgesamt zwei Dutzend Kaltmacher eingesackt, die für die 30 Gegnertypen unterschiedlich gut geeignet sind – mehr dazu später. Und Primagen (bzw. die Programmierer von Iguana) hat ganze Arbeit geleistet: Vom simplen Saurier über Gorillas bis hin zur Mutantenheuschrecke agiert der hiesige Streichelzoo erstaunlich clever. Die Bestien weichen Schüssen geschickt aus, greifen aus einem Hinterhalt an, rufen Unterstützung herbei und ergreifen in aussichtslosen Situationen auch mal die Flucht.

### Die gewaltigsten Gegner des Genres!

In den neuerdings ebenfalls möglichen Multiplayer-Fights gegen bis zu 15 Stammesbrüder per Netzwerk oder Internet geht es somit auch nicht sooo viel spannender zu.

Last, not least ein paar warnende Worte zum doch recht deftigen Splatterfaktor des Games. Das Blut läßt sich zwar abschalten, doch machen abgesprengte Extremitäten, zuckende Leiber sowie einzeln ab- und durchschießbare Körperpartien Turok 2 für Kinder absolut untauglich. Ob die BPJS das Programm deshalb auf den Jugendschutzzindex setzen wird, bleibt abzuwarten. Weil die Opfer aber keine Menschen sind, haben wir uns diesmal bei der Bewertung keine Schranken auferlegt. (pk)



Humorvolle Sequenzen nehmen dem teils herben Actionspektakel den Stachel: Gegner im Kampf mit sich selbst

## Streitgespräch: Blut und Spiele

Gewalt in Computerspielen ist auch redaktionsintern ein umstrittenes Thema: Soeben wurden „Sin“ und „Half-Life“ indiziert; auch Turok 2 ist womöglich gefährdet. Aus gegebenem Anlaß hier daher die Meinungen unseres Chefredakteurs Richard Löwenstein und des Turok-Testers Paul Kautz in Form eines Rededuels.

**PK:** Klar, Turok geht zur Sache. Doch vermeintlich kompromißlose Bildschirm-Action muß hier wie auch anderswo mit einem Augenzwinkern betrachtet werden. Denn wenn einen etwa ein Polygonkopf kurz vor der Explosion noch angrinst, dann bedeutet das für mich soviel wie: „Na schön, diesmal bin ich der Loser – aber nächstes Mal gibt's Randale!“

**RL:** Derart schwarzer Humor ist aber nicht jedermann's Sache – und wird eben nicht nur von Kleingestern, sondern womöglich auch von Kids oft falsch verstanden. Wozu überhaupt das Risiko eingehen, jemanden zu roher Gewalt aufzufordern? Warum müssen die Opfer denn gar so spektakulär sterben? Ich kann mich ja auch für die brillante 3D-Optik von Turok 2 begeistern, bloß kommt die Motivation am Ende immer aus dem Gameplay, nie aus dem Splatter.



**PK:** Stimmt schon, aber bei Turok wird ja auch nicht auf Menschen geschossen. Dinos sind ohnehin längst ausgestorben, Fabelwesen hat es nie gegeben. Und wenn die Gegner hier, übertrieben schreiend, Reißaus nehmen oder ihre Waffe wegen Ladehemmung verfluchen, kann man das doch nicht ernstnehmen.

**RL:** Man soll nicht, aber man kann eben durchaus – das Problem sind womöglich herabgesetzte Hemmschwellen. Die Frage ist eher, ob und inwieweit Spielentwickler auf vermutlich von Anfang an gestörte Käufer Rücksicht nehmen müssen. Denn den witzigen Multiplayermodus von Turok 2 wird man vermutlich sogar bei der BPJS gut finden: Es dem Oberindianer mal als Sauriermutant oder Göttin heimzuzahlen, das hat schon was! Vor allem, weil Acclaim das Handling und den Datentransfer über das Internet wirklich gut in den Griff bekommen hat. Das kommt viel besser als Ottos Normalos Deathmatch...



# KING'S QUEST® 8 MASKE DER EWIGKEIT™

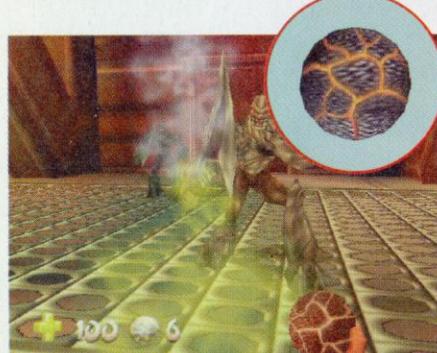
[www.sierra.de](http://www.sierra.de)

Sieben Welten,  
drei Dimensionen,  
ein unglaubliches Abenteuer!



**SIERRA**™

©1998 Sierra On-Line, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Sierra, King's Quest und Maske der Ewigkeit sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen von Sierra On-Line, Inc. ® bezeichnet in den USA eingetragene Warenzeichen, die anderen Gesetzen unterliegen können.



## Kriegspfad für Fortgeschrittene

Zu Beginn ist Turok nur mit der Raptorkralle **Talon** ausgerüstet, die übrigen 23 Waffen muß er (mitsamt limitiert herumliegender Munition) erst finden und durch simples Darüberlaufen einsammeln. Am harmlosten sind noch die **Charge Dart Rifle** mit Betäubungseffekt und die **Sunfire Pods** genannten Blendgranaten, während der **Tek-Bow** bereits explosive Pfeile verschickt. Dann gibt es eine rasiermesserscharfe Kreuzung aus Bumerang und Kreissäge namens **Razorwind** sowie natürlich einen **Flame Thrower** für tolle Optikeffekte und verbrutzte Gegner. In den Unterwasserabschnitten empfiehlt sich dagegen das bewaffnete Mini-U-Boot **Torpedo**.

Ziemlich hart zur Sache kommen die **Firestorm** und die **Plasmagun** – letztere mit einem Scharfschützenvisier für weit entfernte Opfer. Richtig fies wird es schließlich mit dem zielsuchenden Dreifachraketenwerfer **Scorpion Launcher**. Den Gipfel der Durchschlagskraft stellt dann der handliche Partikelbeschleuniger **Nuke** dar: Nach einigen Sekunden Aufwärmzeit vernichtet er sämtliche Feinde in Sichtweite.



Schaffen Sie künstliches Leben in Ihrem Computer!



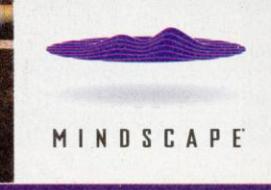
Sie sind zurück...

Nach dem Riesenerfolg von Creatures setzt jetzt der Nachfolger völlig neue Maßstäbe bei der Simulation künstlichen Lebens.

Tauchen Sie mit den neuen Norns, Grendels und einer weiteren neuen Spezies, den Ettins, in ein komplettes Ökosystem ein. Die jetzt doppelt so große, neu eingerichtete Welt Albia wird Sie nicht mehr loslassen: Ziehen Sie Ihre Norns auf und begleiten Sie schützend ihr Leben. Albia erwartet Sie!

Besuchen Sie unser WebNest:

[www.creatures.co.uk](http://www.creatures.co.uk)



## Aktuelle 3D-Shooter im Direktvergleich

	Grafik	Gegner-Intelligenz	Atmosphäre
Turok 2		Der Indianer schmückt sich mit High-end-Federn: Die Landschaften sind äußerst realistisch, die Lichteffekte phänomenal und die Animationen von Freund und Feind weicher als Mokassins.	Turok bietet alles: Vom tumben Einsteigersaurier über den cleveren kleinen Käfer bis zum berechnenden und taktisch klug kämpfenden Wachdroiden deckt die KI das gesamte Intelligenzspektrum ab.
Heretic 2		Activision bietet gute Hausmannskost: passable Lichteffekte mit hübschen Waffen, gute Animationen sowie große, recht detaillierte Außenwelten aus einer Perspektive im Stil von „Tomb Raider“.	Wie es sich für das Fantasygenre gehört, besticht der neue Ketzer durch eine phantasievolle Story, das mystische Ambiente und stets passende Musik sowie recht unheimliche Soundeffekte.
Unreal		Lichteffekte en masse und faszinierende Widersacher in großen, detailliert ausgearbeiteten Spielarealen machen Unreal zum Augenschmaus. Da bleibt selbst der neue Turok knapp zweiter Sieger.	Klasse statt Masse: Jeder der hiesigen Widersacher verfügt über seine eigene Persönlichkeit, spezifische Stärken und Schwächen – der Trick ist, die Kerle irgendwie auszutricksen.

## Dinojagd als Gesellschaftssport

Der mit den Sauriern tanzt, der tanzt vielleicht nicht gern allein. Wie jeder zünftige Egoschooter bietet daher endlich auch Turok **Deathmatches** und **Teammodi** an. Die Verbindung über Netzwerk (LAN) oder den Iguana-Server klappt dabei hervorragend – die Internetverbindung läuft fast so schnell wie das Solospiel!

In den **14 Spielarenen** stehen 11 Charaktere aus beiden Turok-Games (u.a. der Campaigner, die Göttin Adon oder ein Raptor) als digitale Alter egos zur Verfügung. Zeit- und Fragelimit sind einstellbar, dazu kommt **Frag-Tag** als besonders originelle Räuber-und-Gendarm-Variante: Vom Zufallsgenerator wird ein Spieler in ein wehrloses Äffchen verwandelt und muß möglichst lange überleben; danach ist der nächste an der Reihe.



Für Multiplayer stehen 11 Charaktere zur Wahl – darunter natürlich auch Turok persönlich



**Turok 2**  
(Acclaim/Iguana)

Eines der aktuell besten 3D-Actiongames!

USK-Freigabe: nicht geprüft  
Schwierigkeit: 3 Stufen  
Preis: ca. 89,- DM

**90%**



**Grafik** 92%  
**Sound** 88%  
**Steuerung** 87%  
**Motivation** 91%

**Datenträger** 1 CD, 150 MB auf der HD  
**System** ab einem P133 (besser P200) mit 32 MB RAM und Win 95/98

**Grafik** 320 x 240 bis 1024 x 768 Pixel in Truecolor, 3D-Beschleuniger (Voodoo, Direct3D oder OpenGL) erforderlich

**Sound** Musik, Soundeffekte und Sprachausgabe für höhere Qualität optional unkomprimiert

**Eingabe** Tastatur, Maus, Joystick

**Sprache** komplett deutsch

**Multiplayer** bis zu 16 Spieler über Netzwerk oder Internet

**Online-Info** <http://www.acclaim.de>



Es ist der Kampf  
der Welten:

**Gut gegen Böse**  
**Liebe gegen Haß**  
**David gegen Silver**

Fesselnde Story.  
Phantasievolle Welten.  
Hunderte von Locations.  
Dutzende Charaktere.

Viele Rätsel, Geheimnisse,  
Zauber sprüche und Magie.



# SILVER



[www.silver-game.com](http://www.silver-game.com)

# STAR WARS ROGUE SQUADRON



Hier hebt gerade ein Schneegleiter ab, in anderen Missionen sind auch A-, V-, X- und Y-Wing, eine Fähre oder der Rasende Falke verfügbar



**Nütze die Macht, Luke: Im Sequel zum 3D-Shooter „Shadows of the Empire“ ziehen die rebellischen Sternenkrieger einmal mehr in den Kampf gegen das böse Imperium. Daß die Schlachten zuerst am Nintendo 64 geschlagen wurden, erweist sich am PC freilich als Handicap.**

Die Rogue Squadron (frei übersetzt etwa „Staffel der Gesetzlosen“) zieht mit allen Nachteilen der Konsolentechnik auf den PC um: Wegen des knappen N64-Speichers müssen auch die hiesigen Jedi Ritter nun auf CD-Musik und opulente Videosequenzen verzichten. Damit fehlt zwar ein Teil der für solche Games seit „Rebel Assault“ üblichen Movie-Atmosphäre, doch während des spektakulären Actionfeuerwerks fällt das kaum auf. Wenn man Luke Skywalker's Schneegleiter über die weiten Ebenen des Eisplaneten Hoth lenkt oder im X-Wing die engen Korridore des imperialen Todessterns durchheilt, kommt immer noch astreines Star-Wars-Feeling auf.

Die Handlung siedelt zwischen den ersten beiden Filmen zum Krieg der Sterne: Ausgangspunkt ist eine Luftschlacht um den Raumhafen Mos Eisley auf dem sandigen Gestirn Tatooine („Krieg der Sterne“), im Finale wird dann die Echo-Basis des Eisplaneten Hoth („Das Imperium schlägt zurück“) gegen feindliche Übergriffe verteidigt. In den 17 dazwischenliegenden Missionen gilt es, für Karawanen Geleitschutz zu fliegen, Agenten zu kapern oder imperiale Werften zu bombardieren. Die Flugroute bestimmt der Pilot jeweils selbst.



Nur selten explodiert das 3D-Gelände so spektakulär, die meisten Gebäude sind resistent gegen Beschuß

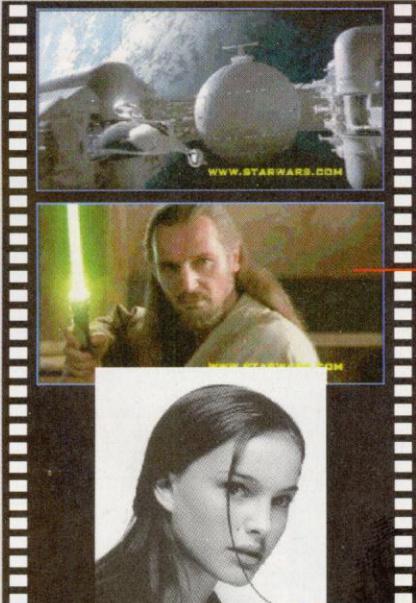
Im Cockpit ist man mittendrin statt nur dabei, die bessere Sicht auf Planetenzerstörer und andere Feinde bieten aber vier Heckkameras

Vor Missionsbeginn hat der Spieler immer die Wahl zwischen sechs bis sieben Vehikeln – zumindest scheinbar, denn häufig sind dann doch nur ein oder zwei Modelle zugänglich. Doch ob Rasender Falke, X-Wing oder Raumfrachter, alle verfügen sie über eine (Luft-)Bremse und die Möglichkeit zu agilen Manövern oder abrupten Stopps. Von einer Simulation ist Rogue Squadron trotzdem so weit entfernt wie Yoda von einem Basketballkorb: Stets geht es mit dauerfeuerndem Primärlaser oder begrenzt vorrätigen Lenkraketen und Bomben (ein Flugi verfügt sogar über eine Kameraperspektive aus Sicht des Bombenschützen) gegen recht ähnliche Boden- und Luftziele. Weil die Gegner kaum auf die Taktiken des Spielers reagieren, kann von echten Dogfights keine Rede sein. Und von Ausflügen in das Genre der 3D-Egoschooter, wie seinerzeit bei „Shadows of the Empire“, ist diesmal ebenfalls keine Rede mehr. Reden wir also lieber von den Neuzugängen auf Angreifenseite. So trifft man neben den allseits bekannten Kampfläufern, AT-STs und Tie-Fighters jetzt u.a. auch auf monströse Planetenzerstörer, die im Auftrag des Imperiums die Oberflächen gepeinigter Welten umgraben. Doch auch die Detailmängel dieser

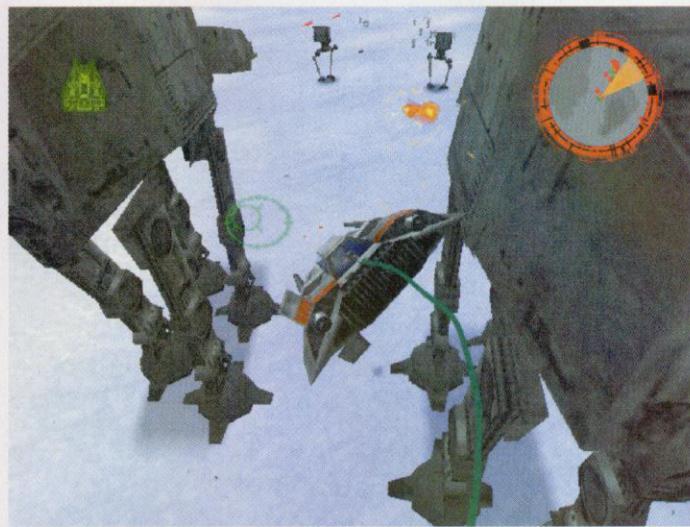
Koproduktion von Lucas Arts und dem ehemals deutschen Entwicklerteam Factor 5 („Turrican“) wollen wir nicht verschweigen. Warum läßt sich beispielsweise der Spielstand nicht an beliebiger Stelle, sondern erst nach Missionsende speichern? Warum klingen nur die Soundeffekte authentisch, die orchestralen Musikstücke aber nach dünner MIDI-Konserve? Und warum bekommen deutsche Sternenkrieger nur englische Sprachausgabe zu hören und müssen deshalb bei einer aktuellen Auftragsänderung mit einem Auge auf die Action und mit dem anderen auf die Untertitel schielen?

Vielleicht erschien Rogue Squadron also einfach zu pünktlich. Vielleicht ist es ja tatsächlich so, daß die bisherigen Star-Wars-Games deshalb so gut waren, weil sich Lucas Arts ein paar Monate Extrazeit von der geplanten bis zur tatsächlichen Veröffentlichung für den Feinschliff an Tiefgang und Atmosphäre gegönnt hat. Aber vielleicht sind in den letzten Monaten auch einfach bloß die Ansprüche gestiegen... (rl)

## Star Wars: Episode I



George Lucas hat den „Krieg der Sterne“ von Anfang an auf neun Filme zu drei Dreierblöcken angelegt – ab Mai läuft in den USA Teil eins der Prequel-Trilogie (und damit des Gesamt-epos) an, hierzulande wohl einige Monate später. Wer jetzt schon ausführliche Informationen zur Handlung, den Spezialeffekten und der Besetzung (u.a. Samuel L. Jackson, Liam Neeson, Jake Lloyd und Natalie Portman) haben möchte, für den lohnt ein Besuch der offiziellen Internet-Hompage unter der Adresse [www.starwars.com](http://www.starwars.com). Dort steht auch ein **zweiminütiger Zusammenschnitt** spektakulärer Filmszenen im AVI-, Quicktime- oder Real Video-Format zum Download bereit.



Wie im Kino: Imperiale Kampfläufer sind immun gegen Laser – aber nicht gegen ein Seil als Stolperfalle!



Auf die computergesteuerten Angreifeläuse ist wenig Verlass.

### Rogue Squadron (Lucas Arts)



Schnörkellose 3D-Luftkämpfe aus dem „Krieg der Sterne“

**USK-Freigabe:** ab 12 Jahren  
**Schwierigkeit:** für Fortgeschr.  
**Preis:** ca. 89,- DM

**75%**

	<b>Grafik</b> Sound Steuerung Motivation	83% 74% 76% 72%
<b>Datenträger</b>	1 CD, ab 60 MB auf der HD	
<b>System</b>	ab einem P166 (besser P2/233) mit 32 MB RAM und Win 95/98	
<b>Grafik</b>	640 x 480 bis 1280 x 1024 Pixel, Voodoo- oder Direct3D-Beschleuniger erforderlich	
<b>Sound</b>	Surround-Sound wird unterstützt, Lautstärke und Qualität von Musik, Sprache und Effekten getrennt regelbar	
<b>Eingabe</b>	Tastatur, Maus, Joystick (Force Feedback wird unterstützt)	
<b>Sprache</b>	deutsche Anleitung und Untertitel, englische Sprachausgabe	
<b>Mehrspieler</b>	nein	
<b>Online-Info</b>	<a href="http://www.lucasarts.com">http://www.lucasarts.com</a>	



# CYBER STRIKE 2

Strategisch angehauchte 3D-Shooter sind keine neue Idee mehr, da sollten sie zumindest neue Features bieten. Das kann dieser Genrebeitrag leider nicht – aber Multiplayer kommen dennoch auf ihre Kosten.

Das Renderintro beschwört mal wieder eine düstere, weil von Konzernen beherrschte Zukunft herauf. Eine bessere Welt verspricht Syren zu sein; erreichbar über ein Wurmloch. Als dort jedoch Energiekristalle entdeckt werden, verstricken sich die Terran Alliance, die Syren Liberators, die Disciples of Apocalypse und die Knights of Iron in einen Krieg um die Klunker. Solisten entscheiden sich für die Alliance oder die Disciples, die beiden übrigen Kriegsparteien können nur von Multiplayern oder dem Computer gesteuert werden. Nach 23 Trainingsmissionen wartet der Karriere-Modus, alternativ sind Einzelgefechte mit einstellbarer Gegnerstärke usw. möglich. Im Normalfall wird vor jeder der 20 Schlachten die Bewaffnung aus zehn Waffen wie Mörser oder Dreifachlaser gewählt, ehe man in seinem Kampfroboter mit bis zu sechs Wingmen losstapft, um Gebäude zu erobern, Spionage zu betreiben oder Feinde niederzumachen. Der Energieverlust bei Kampfhandlungen muß dabei durch den Bau von „Energy Towers“ ausgeglichen werden. Ob Canon, Steppe oder Fabrikanlage, das Terrain pocht auf 3D-Beschleunigung. Im Gegenzug werden reichlich Effekte geboten, auch akustische – Musik gibt es nur

## Ein Mech kommt selten allein



Der effektiv inszenierte Krieg der Blechköpfe besteht auf einer 3D-Beschleunigerkarte



Auf Multiplayer warten am Herstellerver 40 Arenen, Clan-Clubs und ein Chatraum

zu Menüs und Zwischensequenzen. Die wahren Schwächen des Spiels liegen jedoch in einer überkomplizierten Steuerung und der KI des Begleitpersonals: Im Kampf sind die Wingmen schon nützlich, doch sonst treten sich diese Blechköpfe gegenseitig auf die Füße. Am besten hat es uns daher in den 40 Internet-Arenen mit jeweils bis zu 32 Mech-Kriegern gefallen. Denn für Chancengleichheit verzichtet man doch gerne auf Zwischensequenzen und Musik. (pk)



Eigene Energietürme müssen errichtet, die der Feinde zerstört werden



Treffer sind am Aufblitzen der gegnerischen Schutzhüllen zu erkennen

## Cyber Strike 2

(989 Studios/Simutronics Corp.)

Sehenswerter Robo-Krieg mit Schwächen bei Steuerung und KI

USK-Freigabe: nicht geprüft  
Schwierigkeit: 3 Stufen  
Preis: ca. 89,- DM

### Solo

82%  
66%  
57%  
64%

### Multi

80%  
63%  
57%  
72%

### Datenträger

2 CDs, 150, 400 oder 800 MB auf der HD

ab einem P166 (besser P2/200) mit 32 MB

RAM und Win 95/98

### System

512 x 384 bis 800 x 600 Pixel, Direct3D-

Beschleuniger erforderlich

### Grafik

Musik nur in Menüs und Zwischensequenzen, während des Spiels Soundeffekte und Sprachausgabe

### Sound

Tastatur, Maus, Joystick oder Pad

### Eingabe

englisch

### Sprache

bis zu 32 Spieler in 40 Internet-Arenen für 10 US-Dollar pro Monat (kostenlose Shareware-Variante)

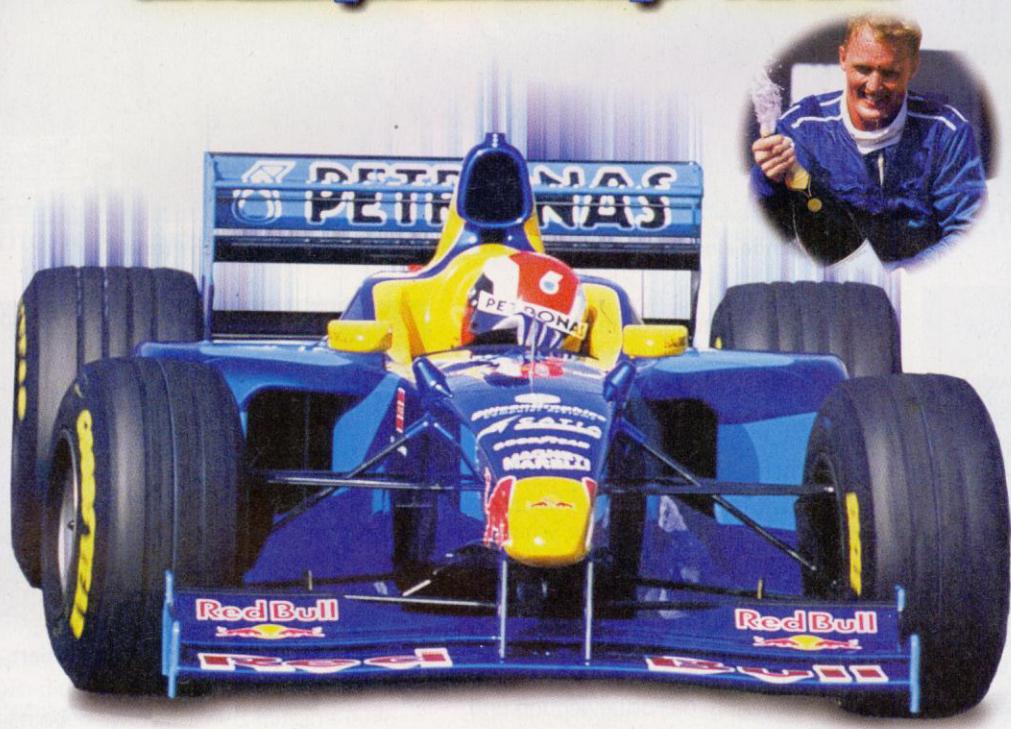
<http://www.989studios.com>

# ENDLICH

Eine GRAND PRIX Simulation,  
die hält was sie verspricht \*

\* Die realistischste GRAND PRIX Simulation die ich je gefahren bin.  
(Johnny Herbert)

## Johnny Herbert's Grand Prix Championship 1998



Entwickelt  
in Zusammenarbeit mit  
Johnny Herbert

Deutsche  
Version

Windows® 95  
PC CD-ROM



**Bisherige Presseäußerungen:** "Wenn Sie ein Formel Eins Fan sind ist dies die Simulation auf die Sie schon Ihr ganzes Leben gewartet haben." (Review - Ben Mensill - PC PowerPlay 8/98)

"... ein beachtliches Rennspiel". "Arcade-Fans fahren mit dem Spiel erstaunlich gut". "Die Cockpits sind mit Armen und Händen lebendig animiert". (Test - R. Löwenstein - PC Joker 08/98)

In diesem Spiel geht es vor allem um eines: Rennaction, und das mit Vollgas.

Dafür bietet Johnny Herbert etwas, wonach man bei der renommierten Konkurrenz zumeist vergeblich sucht: perfektes Fahrfeeling.

In der höchsten Schwierigkeitsstufe macht sich dann die geballte Kraft aus über 700 PS gründlich bemerkbar: Eine tolle Beschleunigung, realistische Fahrer-Optik und Details wie Spritmenge und Reifenabrieb versetzen einen tatsächlich in die Rolle eines GP-Piloten.

Quelle: „Game Racer“ Heft 3/98



- \* 1998er Saison und Fahrzeuge
- \* Atemberaubende 3D-Grafik
- \* Volle 3Dfx-Unterstützung
- \* 360° Kameraeinstellung



- \* 15 Grand Prix Strecken
- \* 12 versch. Kamerapositionen
- \* Replay - Funktionen
- \* Werkstattmodus



- \* Realistische Boxenstops
- \* Reflexionen im Lack der Fahrzeuge
- \* Anfängermodus f. Einsteiger



- \* Split-Screen Option
- \* Netzwerktauglich für bis zu 6 Spieler
- \* Werkstattmodus für Set-up



- \* Unterstützt Force-Feedback Joysticks
- \* Veränderung der Wetterverhältnisse während d. Rennen

Im Exklusivvertrieb



<http://www.gamesarena.com>





**30 Jahre in der Zukunft führt die Menschheit einen aussichtslosen Krieg gegen die Maschinen. Also sendet man einen hypermodernen Panzer in die Vergangenheit, um das Übel schon an der Wurzel zu vernichten...**

Wenn James Cameron die Story zu diesem simulatorisch angehauchten 3D-Shooter liest, hetzt er Westwood womöglich den „Terminator“ auf den Hals – oder zumindest einen Anwalt mit Plagiatsvorwurf. Uns kann das egal sein, solange es Spaß macht, in einem morphenden Panzer die Vergangenheit platt zu machen.

Durch das Aufsammeln von Extras wird das Gefährt im Spielverlauf zum U-Boot, Luftpissenfahrzeug oder einem Amphibienmobil. Dazu

gesellen sich 18 stufenweise ausbaufähige Waffen wie Laser, Raketen, Minen oder Bomben. Und dieses Arsenal kann man im Kampf gegen die 15 verschiedenen Robotergegner auch gut gebrauchen: Wo einfache Wachdroiden mit ein paar Salven von der Platte geputzt sind, scheinen ausgewachsene Mega-Cyborgs aufgrund ihrer KI nahezu unbesiegbar. Außerdem dienen die Waffen nicht allein

### **Ein Transformer für den Terminator**

der Selbstverteidigung, denn man kann mit ihnen auch mal Sprungschanzen zu- rechtfabben oder eben einen Schützen- graben ausheben.

Der Auftrag führt durch sechs, in 30 Missionen unterteilte Kampagnen bzw. Städte, Badestrände sowie arktische Gebiete.

Gelegentlich sind auch einfache Schalter- puzzles zu erledigen, die meist auf der Wandlungsfähigkeit des SF-Mobils ba- sieren. Dessen Bedienung via Joystick, Maus oder Tastatur

bedarf der Übung, da Fortbewegung und Geschützturm getrennt zu steuern sind.

Als Lohn der Fron warten schöne Licht- und Wettereffekte auch ohne 3D-Beschleuniger; doch die aus drei Perspek- tiven betrachtbaren Landschaften selbst se- hen etwas steril aus. Musik gibt es nur sporadisch, und die Soundeffekte sind bis auf die Sprachausgabe bloß Mittelmaß. Was unter dem Strich bleibt, das ist leid- lich originelle 3D-Action mit dezen- tem Simulations- touch für Solisten und Multiplayer.

Wobei letztere mit sieben Extra- Arenen für bis zu 32 vernetzte Pan- zeraufzähler auch nicht eben üppig bedient werden. (pk)

**Eine von 30 Solomissionen: Zerstören Sie diese Raketenbasis**



**Das Ende einer Männerfreundschaft: Die Gegner machen kurzen Prozeß**



**Mit dem passenden Sammleextra mutiert der Panzer zum U-Boot**

### **Recoil**

**(Westwood/Zipper Interactive)**

**Terminator goes Transformer: 3D-Action für mor- phende Panzerfahrer**

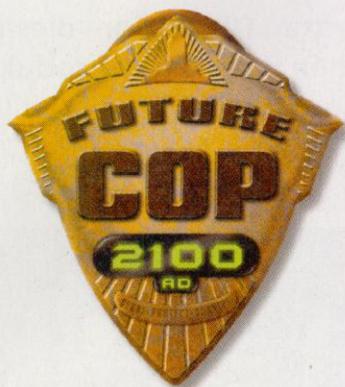
**USK-Freigabe:** nicht geprüft  
**Schwierigkeit:** 3 Stufen  
**Preis:** ca. 99,- DM

**69%**



<b>Grafik</b>	<b>72%</b>
<b>Sound</b>	<b>64%</b>
<b>Steuerung</b>	<b>68%</b>
<b>Motivation</b>	<b>70%</b>

<b>Datenträger</b>	1 CD, 200 MB auf der HD
<b>System</b>	ab einem P166 (besser ein P2/200) mit 32 MB RAM und Win 95/98
<b>Grafik</b>	320 x 200 bis 1024 x 768 Pixel, Direct-3D-Beschleuniger werden unterstützt
<b>Sound</b>	Musik, Soundeffekte und englische Sprachausgabe
<b>Eingabe</b>	Tastatur, Maus, Joystick oder Pad
<b>Sprache</b>	englisch, deutsche Version in Vorbereitung
<b>Multiplayer</b>	bis zu 32 Spieler im Netzwerk oder 4 Spieler per Internet
<b>Online-Info</b>	<a href="http://www.westwood.com">http://www.westwood.com</a>



Die Macher der legendären „Strike“-Serie schicken ihren jüngsten Shooter ins Gefecht: Diesmal legt man den Gangsterbossen des Los Angeles der Zukunft im wandlungsfähigen Antiterror-Fahrzeug das Handwerk.

Der X-1 Alpha kann je nach Bedarf zum Walker bzw. Hovercraft morphen. Als Walker bewältigt das Gerät auch größere Steigungen mühelos und ist zudem sprunghfähig. Mit Luftkissen geht es dafür schneller und auf Wasserflächen oder Minenfeldern auch sicherer voran. So oder so lassen sich die drei Waffenträger mit diversen Waffen bestücken, die man zum Teil erst erspielen muß.

In der „Verbrecherjagd“ gilt es nun, solo oder mit einem Teamkollegen die über acht Stadtgebiete herrschenden Syndikatschefs mitsamt ihren High-Tech-Armeen zu besiegen. Ergo durchforstet man die schmucken 3D-Locations, aktiviert Fahrstühle über Schalter, zerstört Generatoren und damit Laserbarrieren, forscht nach Power-ups und folgt brav den gefunkten Anweisungen. Leider kann während der Missionen nicht abgespeichert werden, weshalb nach dem Exi-

### Ein Transformer für Columbo

tus nur der Neustart am Levelanfang bleibt.

Richtig Laune kommt in den sechs Einsatzgebieten des Modus „Revierkampf“ auf. Dabei versucht der Spieler, das Hauptquartier eines Kumpels oder des CPU-steuerten Sky Captains einzunehmen. Das Requirieren von Geschütztürmen und Fabriken, in denen sich abhängig von den gesammelten Aktionspunkten zusätzliche

Land- bzw. Luftunterstützung produzieren lässt, erweist sich hier als belebendes Element während der wüsten Ballerorgien.

Die frei konfigurierbare Steuerung lässt vor allem per Pad kaum Wünsche offen. Lediglich die teils ungünstige Kameraführung erschwert bisweilen das Manövrieren. Doch wozu gibt es ein Radar und den praktischen Laserleitfaden für das automatische Anvisieren des gewünschten Ziels? Aktionisten werden von

dieser mit feinen Animationen, grandiosen Explosionen und bombastischem Sound in Szene gesetzten Stratego-Ballerei jedenfalls um einiges besser unterhalten als in Recoils Morph-Panzern nebenan. (st)

Teamwork am Splitscreen



In der „Bug Hunt“-Arena geht's mit Raupen und Schmetterlingen gegen das feindliche Hauptquartier



Bewaffnetes Fußvolk erweist sich als leichte Beute

### Future Cop: L.A.P.D. 2100 AD (Electronic Arts)

**Die Transformer-Polizei: strategische 3D-Action für morphende Hovercraft-Piloten**

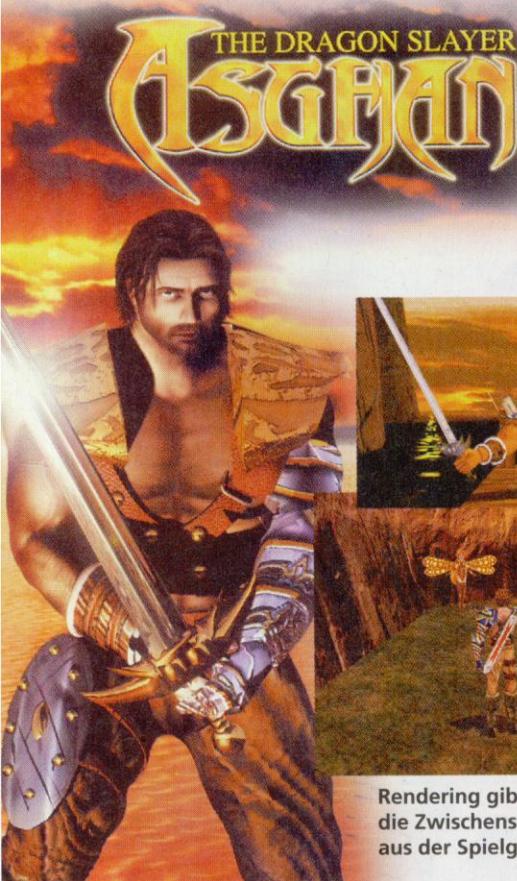
**USK-Freigabe:** ab 16 Jahren  
**Schwierigkeit:** 3 Stufen  
**Preis:** ca. 89,- DM

**75%**

<b>Grafik</b>	74%
<b>Sound</b>	69%
<b>Steuerung</b>	74%
<b>Motivation</b>	77%

<b>Datenträger</b>	1 CD, 13 bis 365 MB auf der HD
<b>System</b>	ab einem P166 mit 32 MB RAM und Win 95/98
<b>Grafik</b>	640 x 480 bis 1024 x 768 Pixel, 3Dfx- und Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt
<b>Sound</b>	Lautstärke von Sprachausgabe, Musik und Effekten getrennt regelbar
<b>Eingabe</b>	Tastatur, Joystick, Pad
<b>Sprache</b>	komplett deutsch
<b>Multiplayer</b>	2 Spieler mit- oder gegeneinander am Splitscreen, im Netzwerk oder via (Null-)Modem
<b>Online-Info</b>	<a href="http://www.futurecop.com">http://www.futurecop.com</a>





Rendering gibt's nur im Intro, die Zwischensequenzen sind aus der Spielgrafik gezimmert

Das kurze Renderintro bietet Held, Heldenmeister und Halbzieldenmodus: Ehe Asghan den Thron von Brightmoon besteigen kann, wird er von Drachenzüchter Morghan ins Exil verbannt. Jahre später segelt der gescheiterte Prinz zur Insel Kyrk, um den Magier samt seinem schuppigen Streichelzoo ins Jenseits zu schicken...

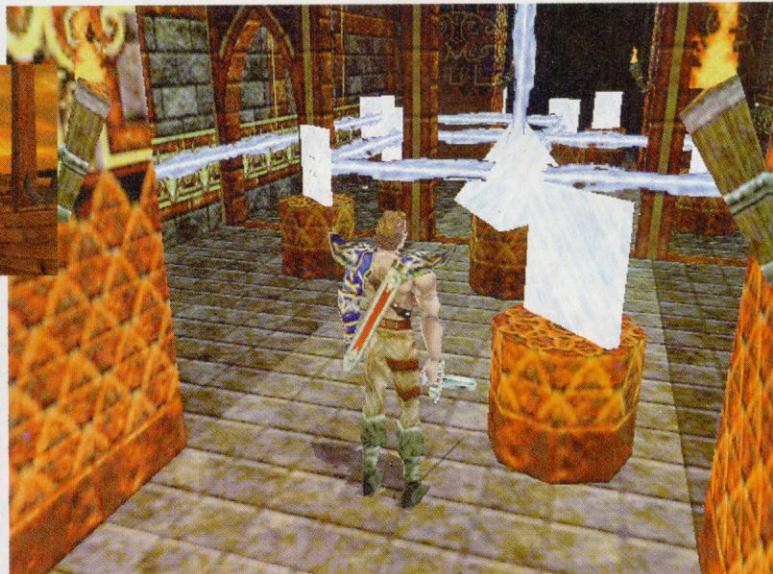
Ausgerüstet mit Schwert, Mini-Armbrust und einer Verfolgerkamera im Stil von „Tomb Raider“, rennt, springt, klettert und schwimmt Asghan durch 16 schön texturierte sowie stimmungsvoll ausgeleuchtete Außen- und Innenwelten. Dabei stellen sich ihm 60 verschiedene Gegner wie Adler, Fledermäuse, Orks, Bogenschützen und Axt-Krieger in den Weg – als Dank für den Gnadtod lassen sie Nachrichten, Waffen, Munition oder energiereiche Nahrung zurück. In seltenen Fällen rücken die Gemeuchelten auch mal einen Schlüssel für die nächste Kerkertür oder einen von zwölf limitiert verwendbaren Zaubersprüchen heraus.

### Ein Drachentöter im Lara-Look



Mit Schwert, Mini-Armbrust und einem Dutzend Zaubersprüchen gegen Drachen und andere Monster

Und wieder Hack & Slay in der dritten Dimension, diesmal aus Frankreich. Von den zahlreichen Konkurrenzprodukten unterscheidet sich die Palastintrige von Grolier/Silmarils kaum: Lara-Look auf der einen, Fantasy-Monster à la „Hexen 2“ auf der anderen Seite.



Eines der eher seltenen Rätsel: Um den Eingang zu öffnen, müssen die Spiegel in die richtige Position gedreht werden

Weil Magie natürlich eine mächtige Waffe ist, können vier der verfügbaren Schutz- und Kampfzauber an manchen Stellen auch selbst aufgebracht werden. Die benötigten Zutaten (Pilze, Ratten, Hobbit-Ohren usw.) sind aber genauso dünn gesät wie Knobeleien. Okay, mal ein Hebel hier oder Knöpfedrücken in korrekter Reihenfolge dort, doch was ist das gegen die Fights mit sage und schreibe zwei Dutzend Keyboardtasten? Allein für das Schwertschwingen gibt es schon acht Antippstellen auf der individuell belegbaren Tastatur! Weil die freischwenkbare Kamera auch nicht immer

für Übersicht sorgt, sollten nur sehr finngertige Recken nach der Krone von Brightmoon greifen.

Fazit: Stimmungsvolle Sounds, ordentliche Grafik, viele Gegner und ein solides Leveledesign, aber nicht eine neue Idee – ein Fall für kampferprobte 3D-Traditionalisten. (rf)

### Asghan (Grolier Interactive/Silmarils)

Bockschwere 3D-Action für Fantasy-Fans

USK-Freigabe: ab 16 Jahren  
Schwierigkeit: für Experten  
Preis: ca. 99,- DM

70%

Grafik	78%
Sound	74%
Steuerung	66%
Motivation	69%

Datenträger	1 CD, 300 MB auf der HD
System	ab einem P166 mit 16 MB RAM (besser P200 mit 32 MB) und Win 95/98
Grafik	640 x 480 Pixel, unterstützt Direct3D und Voodoo-Beschleuniger
Sound	16 Bit Stereo, (deutsche) Sprachausgabe, Effekte und Musik separat regelbar
Eingabe	Maus, Tastatur
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	nein
Online-Info	<a href="http://www.asghan.grolier.co.uk">http://www.asghan.grolier.co.uk</a>

WAHRE MACHT WIRD NICHT GEWÄHRT ...

KMF Hamburg



PC GAMES  
01/99



PC ACTION  
12/98

... SIE WIRD ERGRIFFEN

# gangsters

ORGANISIERTES VERBRECHEN

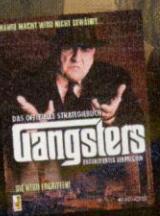
Gnade wird zum  
Fremdwort

Hier zahlt sich das  
Verbrechen garantiert aus

Bestechung und Bedrohung  
sind an der Tagesordnung



Das Gangster-Epos des Jahres.  
Ab 11. Dezember in Ihrer Videothek.



Das offizielle  
Strategiebuch

Auf der Konsole alltäglich, am PC immer noch die Ausnahme von der harten Action-Regel: bunte 3D-Plattformer, die auch jüngeren Spielern Freude machen. Kommt Hasbros Zauberhandschuh also gerade recht?



50 Sterne werden für ein Extraleben benötigt; je schneller man sie aufsammelt, desto mehr Punkte bringen sie auch

Supergau im Hexenkessel: Die Mixtur explodiert, der Zauberer kippt um, ein Handschuh landet im Topf, und magische Kristalle regnen in sieben Welten mit insgesamt 20 Abschnitten. Ergo macht sich der verbliebene Fingerschoner des Hexers nun in Begleitung eines befreundeten Balles auf die Suche nach den Klunkern.

Die Story verstehe, wer kann, jedenfalls sucht ein quicklebendiger Handschuh (übrigens weder verwandt noch verschwägert mit dem „Eiskalten Händchen“ der Addams Family) in kunterbunten 3D-Landschaften nach Kristallen. Mit einem 3D-Beschleuniger im Rechner sieht das recht putzig aus, mit einem Joypad in der Hand klappt obendrein die Steuerung zufriedenstel-

lend. Die Tastatur wirkt dagegen überladen, denn bereits per Pad ist es nicht immer ganz einfach, mit den abstrakten Gegnern fertig zu werden. Zumal die Umgebung zwar völlige Bewegungsfreiheit und Sammelsternchen für Extraleben,

aber eben auch schmale Pfade und trickreiche Fallen aufweist. Und nur wer hier samt Ball am Levelende ankommt, darf in die nächste Spielstufe aufsteigen. Die unauffällige Musikbegleitung erreicht nicht ganz das beachtliche

Niveau der Grafik, dafür wurde an eine automatische Speicherfunktion am Ende einzelner Abschnitte gedacht. Und damit ist Glover ja schon den meisten Konolen-Hüpfern eine Handschuhlänge voraus. (mh)



Nach Verlust eines Lebens geht es an dem Checkpoint weiter, durch den man zuletzt den Ball gekickt hat



In einem gesonderten Modus müssen die 20 Levels unter Zeitdruck absolviert werden



## Mögliche Moves

**Schiebung:** Die effektivste Methode zur Fortbewegung, solange kein Hindernis den Weg des kugelrunden Partners blockiert



**Wurfhand:** So überwindet der Ball Höhenunterschiede, bei gleichzeitigem Sprung sogar extreme



**Faust:** Wer die Gegner erfolgreich daran schnuppern lässt, kassiert nützliche Bonusgegenstände



**Kriechen:** Geduckt weicht Glover tieffliegenden Feinden aus und durchkrabbelt enge Passagen



## Glover (Hasbro Interactive)

3D-Geschicklichkeitstest für Jung und Alt

USK-Freigabe: ohne Altersbeschr.

Schwierigkeit: 2 Stufen

Preis: ca. 99,- DM

**72%**

<b>Grafik</b>	79%
<b>Sound</b>	68%
<b>Steuerung</b>	68%
<b>Motivation</b>	74%

<b>Datenträger</b>	1 CD, 36 MB auf der HD
<b>System</b>	ab einem P133 (ohne 3D-Beschleuniger besser P200) mit 16 MB RAM und Win 95/98
<b>Grafik</b>	SVGA, alle gängigen 3D-Beschleuniger werden unterstützt
<b>Sound</b>	alle zu Windows 95/98 kompatiblen Karten, Musik und Effekte getrennt regelbar
<b>Eingabe</b>	Tastatur, Joypad
<b>Sprache</b>	komplett deutsch
<b>Multiplayer</b>	nein
<b>Online-Info</b>	<a href="http://www.hasbro-interactive.de">http://www.hasbro-interactive.de</a>

# Der Kampf ist das Schicksal, das uns erwartet...

Horcht auf Ihr Recken, die Unholde sind wieder angetreten, um sich furchterlich zu rächen. Alles was uns lieb ist auf Erden, wollen sie vernichten. Rachedürstend haben sie Ihre Scharen und Anstrengungen verdoppelt, mit Stahlstangen, Schwertem und Brandfeilen nähern sie Sich dem Schauplatz des Kampfes.

Seid also gerüstet Ihr edlen Helden des gerechten Weges. Unsere Söhne sollen den Weg des Tapferen gehen, wenn es darum geht, des Feindes Mut und Wille zu brechen um die entscheidene Schlacht zu schlagen.



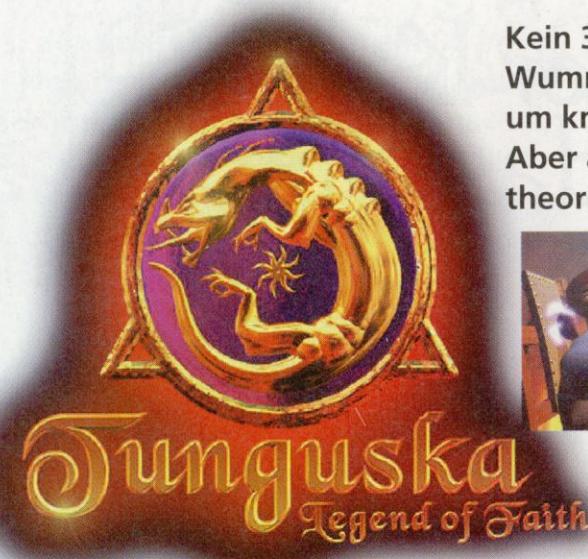
'Myth 2' bietet alles, was das strategische Kriegerherz höher schlagen lässt:

- Multiplayer- u. Internet-Kampagnen
- Frei wählbare Kameraperspektive mit stufenlosem Zoom für den optimalen 3D-Kick.
- Bewegliche Polygon-Modelle wie Windmühlen & Zugbrücken.
- Magisches Effektfeuerverk - mit Partikelsystemen, Transparenzen & aufwendigen Sound-Abmischungen.
- Neue KI: Ihre Gegner sind noch heimückischer und gefährlicher als Ihre Vorgänger.



BUNGIE

MYTH II  
SOULBLIGHTER



Das aufwendig gerenderte Intro interpretiert den Meteoriteinschlag von Tunguska mindestens so eigenwillig wie die gleichnamige Folge der Mystery-Serie „Akte X“ – nämlich als gewollten Schritt einer diabolischen Sekte in Richtung Weltherrschaft. Ein weiterer Schritt ist das Komplott gegen Jack Riley: Der Mann landet unschuldig auf dem elektrischen Stuhl und... stirbt! Vielleicht aber auch nicht, denn in seinen letzten Augenblicken sieht er ein gräßliches Monster und findet sich unversehens auf einem Schloßhof wieder. Wenn er jetzt die drei Talismane für Glück, Liebe und Hoffnung findet, kann er damit seine Seele nebst unserer Welt retten.

Die Story mag etwas verwirrend sein, entpuppt sich im Verlauf des Spiels aber als sehr spannend. Und wenn der Held ausgewiesener Kampfsportler ist, herrscht zumindest über den Umgang mit den rund 20 verschiedenen Sektierern vom Mönch bis zum Zombie absolute Klarheit: Erst erhebt sich Jack seiner cleveren Gegner mit bloßen Händen und Füßen, später auch mit Nunchakus, Schwert und einer Axt. Bei jeweils 14 möglichen Kampftechniken denkt man unwillkürlich an ein Game wie „Virtua Fighter“;

– auch die eingebundene Energieleiste (lässt sich durch herumliegende Dreiecke auffrischen) erinnert an das Prügelgenre. Da scheint es trotz der brauchbaren Tastatursteuerung ganz vernünftig, daß der Hersteller einen Patch für Joypad-Unterstützung nachreichen will. Wie bereits angedeutet, bietet Tunguska in den späteren Abschnitten aber auch sehr komplexe Rätsel. Da muß man etwa Geheimtinte auf Pergament sichtbar machen und die so gewonnenen Informationen in Kombination mit anderen Gegenständen sinnvoll umsetzen. Nicht ganz so gelungen ist die 3D-Grafik: Die vorberechneten Gemäuer sind zwar schön anzusehen, werden aber bei Schwenks manchmal etwas pixelig. Ein Direct3D-Beschleuniger im Rechner ändert daran erstaunlich wenig, dafür gibt es aber auch ohne eine solche Karte flüssige Animationen und hübsche Lichteffekte zu sehen.

Auf der Haben-Seite hätten wir zudem die stimmungsvolle Soundkulisse (viele Schreie, düstere Musik) und den angekündigten Patch für zwei Spieler gleichzeitig, in der Soll-Spalte die fehlende Energieanzeige bei den Gegnern und das nicht vorhandene Automapping. Macht unter dem Strich eine spielerisch anspruchsvolle Mixtur aus „Resident Evil“ und „Virtua Fighter“ – also genau das Richtige für Kampfsportler, die ausziehen, das Gruseln zu lernen. (pk)

**Kein 3D-Actionadventure wie jedes andere: Statt um Wummen und Schalter dreht sich das Gameplay hier um knifflige Rätsel und ausgefeilte Kampftechniken. Aber auch die Story mit eingebauter Verschwörungstheorie hat es in sich!**



Intro und Zwischensequenzen sind sehr schick gerendert



20 verschiedene Gegner wie Ritter, Monster oder Skelette machen dem Helden das (Über-)Leben schwer



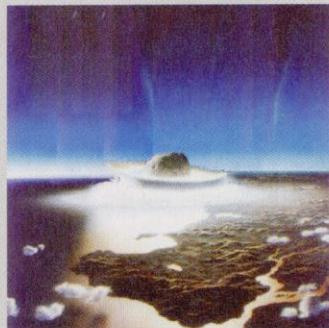
Erst ab dem dritten Abschnitt wird auch mit Nunchakus, Schwert und Axt gekämpft – mit je 7 Angriffs- und Verteidigungstechniken



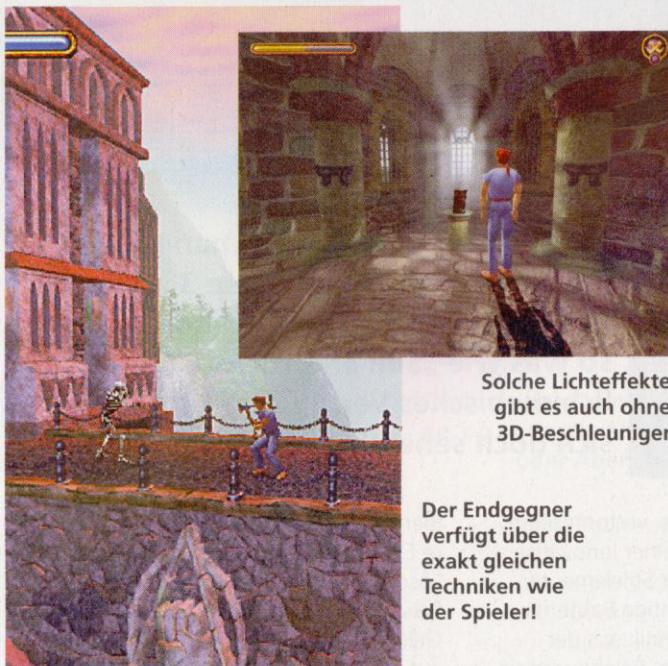
Energiebarrieren machen den Weg erst nach der Beseitigung eines Gegners frei

## Die Katastrophe von Tunguska

Im Jahr 1908 soll ein **Meteoriteinschlag** für die Verwüstung des sibirischen Landstrichs verantwortlich gewesen sein. Beweise dafür gibt es nicht, Spekulationen um so mehr: Nach der Alien-Theorie in der TV-Serie „Akte X“ ist die Sekten-Theorie dieses Spiels (übrigens eine komplett andere Story, als sie noch für unser Preview in der Ausgabe 5/98 vorlag) die neueste und auch abgedrehte.



Der Meteorit soll 200 Fuß groß gewesen sein und eine Fläche von 840 Quadratmeilen geplättet haben



### Tunguska (Exortus/Project 2/Acclaim)

Gelungene Kreuzung aus 3D-Actionadventure und Prügelspiel

USK-Freigabe:  
Schwierigkeit:  
Preis:

ab 12 Jahren  
für Geübte  
ca. 89,- DM

80%



Grafik	77%
Sound	79%
Steuerung	78%
Motivation	83%

Datenträger	2 CDs, 290 MB auf der HD
System	ab einem P166 (besser P2/200) mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	640 x 480 Pixel, Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt
Sound	alle zu Win 95/98 kompatiblen Karten für Musik, Soundeffekte und Sprachausgabe
Eingabe	Tastatur oder Maus, Pad-Unterstützung wird via Patch nachgereicht
Sprache	englisch, deutsche Anleitung
Multiplayer	Patch für 2 Spieler an einem Bildschirm ist angekündigt
Online-Info	<a href="http://www.exortus.com">http://www.exortus.com</a>

# mediactive

Computerspiele Videospiele Infotainment

## SPIELE DES MONATS

Alpha Centauri *	79.95	Fallout 2*	79.95
Baldur's Gate*	79.95	Gangsters	79.95
Biing 2*	79.95	Bundesliga 99* (EA)	77.00
C+C 3*	89.95	Tomb Raider 3	84.95

DIE ERSTEN 100 KUNDEN ERHALTEN EIN GRATIS-SPIEL!

## X-MAS SPEZIAL: SIEDLER 3 69.95

### CD-ROM GAMES

Age of Empires	89.95	NBA Live '99 *	84.95
Age of Empires Rise of Rome	66.00	Need for Speed 3	77.00
Anno 1602	79.95	NHL Hockey '99	77.00
Anno 1602 Add-On	34.95	Nightlong	79.95
Airliner Tycoon	77.00	Operation Eastside	79.95
Anstoss Gold	55.00	Pizza Syndicate*	79.95
Battle Arena Toshinden 2	69.95	Play the Games	66.00
Bundesliga Manager '98	79.95	Police Quest: SWAT 2*	66.00
Caesar 3	84.95	Populous 3	84.95
Chartbuster	44.00	Queen: The Eye	79.95
Comanche Gold	84.95	Rage of Mages	88.00
Conflict Freespace	79.95	Rainbow 6	79.95
Civilization 2 Gold	69.95	Rent a Hero	77.00
Creatures 2	79.95	Ring der Nibelungen	79.95
Delta Force*	79.95	Shogo	84.95
Dunc 2000	77.00	Spiele des Lebens	66.00
Dungeon Keeper 2*	84.95	Sports TV Boxing	55.00
Dynasty General	79.95	Tiger Woods '99	88.00
Fifa Soccer '99 *	77.00	Unreal	74.95
Grim Fandango	77.00	Wet Attack*	66.00
Gold Games 3	55.00	Wing Commander Prophecy	69.95
F1 Racing Simulation 2	84.95	X-Com Interceptor	69.95
Grand Prix 500 ccm	84.95	Zeus	44.00
Grand Prix Legends	77.00		
Global Domination*	84.95		
	74.95		

### SONDERPREISE

Hattrick Wins*	74.95	Battle Zone	29.95
Have a Nice Day 2	77.00	Biing	34.95
HEDZ	79.95	Diablo	39.95
Klingon Honor Guard	69.95	Heerrscher der Meere	19.95
Knights and Merchants	69.95	Need for Speed 2	34.95
KKND 2	69.95	Tennis Manager	19.95
Mana *	79.95	Terra Inc.	14.95
Mayday	66.00	Theme Hospital	34.95
Max 2	79.95	Wet	39.95
Mech Commander	69.95	Worms 2	39.95
Mcgapack 9	79.95		

\*) Artikel bei Drucklegung noch nicht lieferbar.

**Achtung:** Dies ist nur ein kleiner Auszug aus unserem Angebot, welches auch US-Versionen und Ego-Shooter umfasst!

Bestellannahme/Ladenlokal:

**06241 - 417 130**  
**www.mediactive.de**

Bestellen Sie im Internet und gewinnen Sie 50 DM!

Mediactive, Siegfriedstraße 44, 67547 Worms

Alle Preise inklusive MwSt. und zuzüglich Versandkosten (DM 10,- NN, DM 8,- Vorkasse), Versand in 24 Stunden! Annahmeverweigerungen werden mit DM 20,- geahndet!

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten, es gelten die AGB. Ladenpreise können abweichen!

Händleranfragen erwünscht!

# DARK PROJECT

DER MEISTERDIEB



Beim Bogenschießen wird das anvisierte Ziel auf Wunsch herangezoomt



Liebevoll animierte Wächter und realistische Lichtquellen, aber etwas fade 3D-Kulis



Die Kartenskizze hat eher Alibifunktion, eine große Hilfe im oft labyrinthischen Gelände ist sie nicht



Bei Looking Glass macht man dem Firmennamen alle Ehre: Diese 3D-Mixtur aus Actionabenteuer, Egoshooter und so was wie „Sim Einbruch“ ist ein wahrlich diebisches Vergnügen – das kann sich doch sehen lassen!

Ein rasant geschnittenes, vertontes Intro begrüßt den Spieler in einer innovativen Mischung verschiedener Stilelemente: Diese Welt vereint wuchtige Bauten aus dem Mittelalter mit Technik aus der frühen Industrialisierung. Belebt wird sie von Wachen und Fantasy-Geschöpfen aller Rassen und Klassen – darunter unser zukünftiger Meisterdieb Garret. Um seine Gaunerkarriere zu fördern, absolviert Garret bei Spielbeginn ein umfassendes Training in der „Gilde der Hüter“. Hier lernt er die Grundregeln von Nah- und Fernkampf (mit Fäusten, Knüppel oder Pfeil und Bogen), informiert sich über Schleichwege und den Umgang mit Dietrichen. Da die Computergegner clever auf ihre Umwelt reagieren, dürfen nach getaner Arbeit auch keine Leichen zurückbleiben. Es ist also für Abtransport zu sorgen und auf die Umgebungsbeleuchtung zu achten: Lichte Stellen und laute Geräusche gilt es zu meiden, am besten überrumpelt man Wachen, Untote und die verschiedenen Tiermutationen aus dunklen Ecken kommend von hinten. Insgesamt sind 14 Missionen zu bewältigen, denen jeweils ein knappes Briefing und ein kurzer Einkaufsbummel vorangeht. Dabei lässt sich die aus Schwert, Keule, Bogen und ein paar Pfeilen bestehende Grundausstattung um Dietriche,

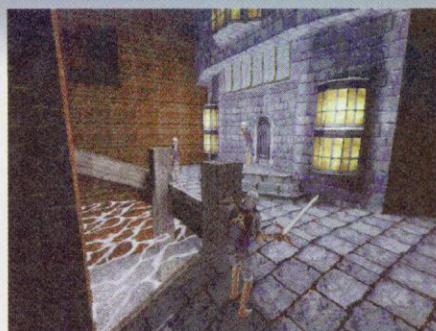
Blendbomben, Heiltränke oder besondere Extrapfeile (mit Kletterseil, Wasser zum Löschen von Fackeln oder Moos als Schalldämpfer für Schritte) ergänzen. Das Geld für solche Anschaffungen stammt aus verhökerten Wertgegenständen vorangegangener Raubzüge. Dem Erkundungsdrang des Spielers stellt das 3D-Gelände nur selten unüberwindliche Hindernisse in den Weg. Während man die hiesigen Straßen, Gebäude, Abwasserkanäle, Kerker und Katakomben durchstreift, lässt sich nahezu alles erklettern, überhüpfen, durchtauchen, per Aufzug ansteuern oder sonstwie erreichen. Trotzdem geht die Steuerung via Maus und ein paar Tasten sehr flüssig und deutlich besser von der Hand als bei ähnlich komplexen Actionabenteuern wie etwa „Trespasser“. Das liegt auch daran, daß manipulierbare Objekte in Reichweite durch ein dezentes Leuchten auf sich aufmerksam machen. Sie wandern dann per einfachem Mausklick ins Inventar, lassen sich auf versteckte Inhalte untersuchen, zur Kletterhilfe umfunktionieren oder wegwerfen.

Daraus ergibt sich ein sehr abwechslungsreiches Gameplay. Da werden bestoffene Nachtwächter verprügelt, da ärgert man sich mit den wankelmütigen Adelsleuten Ramirez und Constantine

Treffer an ungeschützten Partien des Untoten wären wirkungsvoller, doch das Handling von Keule und Schwert vereitelt oft gezielte Hiebe



Um der vorzeitigen Entdeckung zu entgehen, müssen Leichen geschultert und entsorgt werden – hier in der Kanalisation etwa



Gespräche zwischen Computerfiguren kann man belauschen, aber nicht selbst eingreifen



## Dark Project - Der Meisterdieb (Looking Glass/Eidos)

Düsterer Mix aus Egoschooter und Adventure in komplexem 3D-Gelände

USK-Freigabe:  
Schwierigkeit:  
Preis:

ab 16 Jahren  
3 Stufen  
ca. 99,- DM

**83%**



<b>Grafik</b>	75%
<b>Sound</b>	87%
<b>Steuerung</b>	82%
<b>Motivation</b>	85%

<b>Datenträger</b>	1 CD, ab 100 (besser 400) MB auf der HD
<b>System</b>	ab einem P200 mit 32 MB RAM und Win 95/98
<b>Grafik</b>	320 x 200 bis 1280 x 1024 Pixel, Direct3D-Beschleuniger empfohlen
<b>Sound</b>	alle gängigen Karten und A3D-Surroundsound werden unterstützt
<b>Eingabe</b>	Tastatur, Maus
<b>Sprache</b>	komplett deutsch
<b>Multiplayer</b>	nein
<b>Online-Info</b>	<a href="http://www.lglass.com">http://www.lglass.com</a>



**„Heine Mordkarriere: Um das Spiel zu beenden, ist nur eine einzige Meucheltat unumgänglich!“**

(Chefproduzent Josh Randall auf die Frage, ob er das Spiel eher als Egoschooter oder Abenteuer sieht)



(übrigens ein Dämon, wie sich bald herstellt...) herum, befreit gefangene Kumpane und klaut geheimnisvolle Kleinode. Das Massaker an den Mitgliedern des religiösen Hammeriten-Ordens harrt der Klärung, und reißende Plasmalutten wollen im Stil einer Wildwasserbahn durchrast sein. Schade, daß die Optik das alles nicht immer spektakulär in Szene zu setzen weiß: Die von Mondlicht oder Fackeln wirkungsvoll beleuchtete Umgebung verliert ihre Faszination in den späteren Abschnitten angesichts lustlos ausgearbeiteter Bäume, Gewässer, Felsformationen, Flammen und Angreifer. Und wer gar ohne 3D-Beschleuniger unter der Kutte auf Raubzug geht, wird mit

klobigen Pixeln sowie häßlichen Farben bestraft.

Um so beeindruckender hören sich die düsteren Choräle der Movie-Intermezzi an; auch die Musikstücke im Hintergrund sind um gepflegten Grusel bemüht. Dazu wird jede Aktion passend vertont. Wenn beispielsweise zu laute Schritte durch die Gemäuer hallen, dann war das vielleicht der letzte Fehler des Meisterdiebs in spe – falls nämlich eine Wache sie gehört haben und nun mit Verstärkung anrücken sollte. Solche Erlebnisse und die abwechslungsreiche Handlung erheben Dark Project weit über die Masse gängiger 3D-Actionabenteuer. (rl)

## Ganz persönlich

Sorry, aber mir ist dieser Raubzug zu langatmig und morbide – einfach an meinem Geschmack vorbei. Außerdem nerven Details wie der fehlende Quicksave und die schweren Kämpfe gegen doofe Zombies und unbeholfene Insektenwesen. Der Meisterdieb sollte Warren Spectors („Ultima Underworld“, „System Shock“) Meisterwerk werden – doch mit ihm verließ Looking Glass wohl auch die Inspiration.

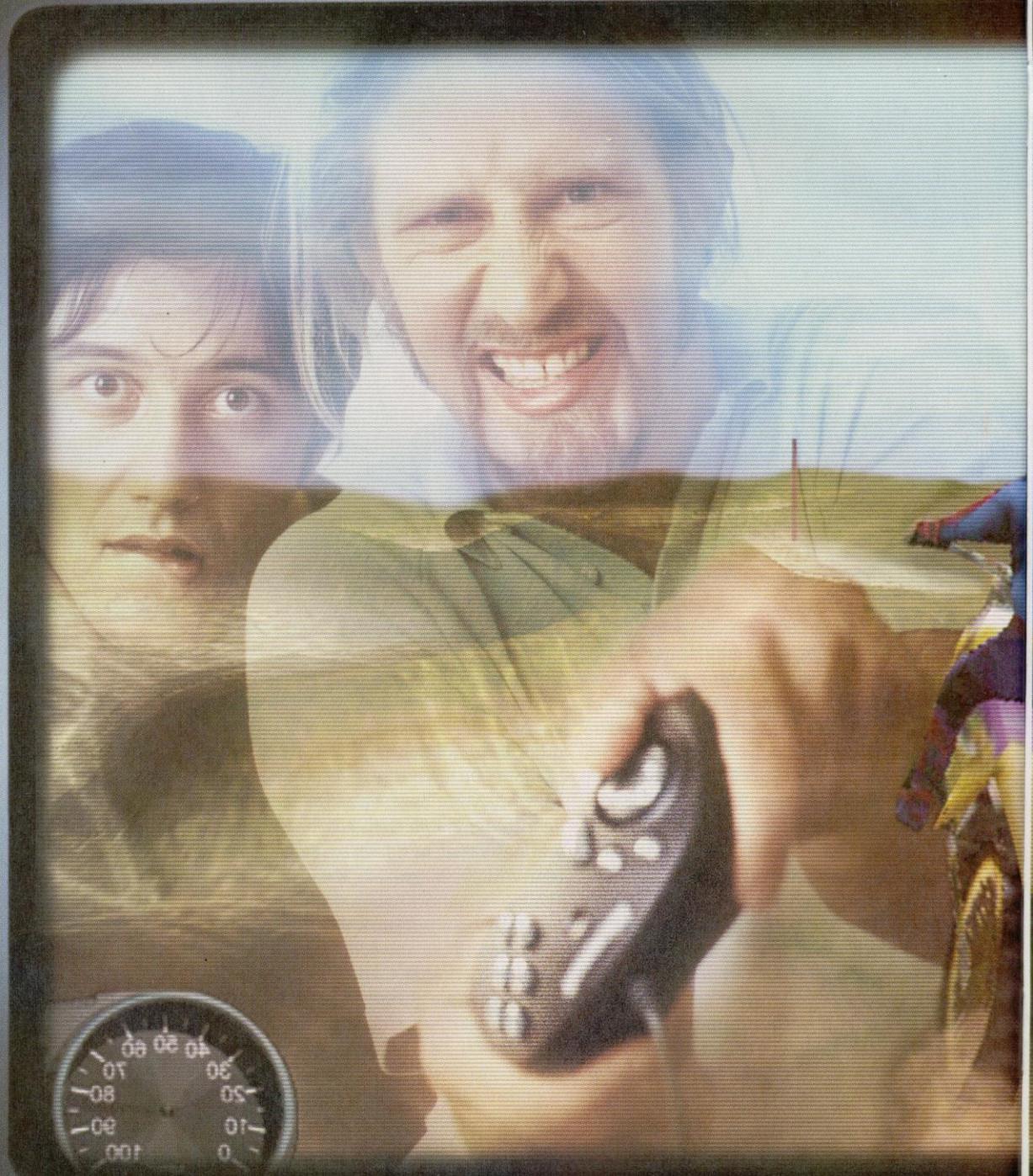
Ricky



Toll – endlich mal der Bösewicht sein! Außerdem paßt das 3D-Abenteuer zu den schwarzen Klamotten in meinem Kleiderschrank: Das düstere Ambiente ist ein Pluspunkt, die hohe Geherintelligenz ein weiterer. Die Angreifer haben Charakter, unterscheiden sich vom üblichen Monstereinerlei und fordern zumindest gelegentlich meinen Intellekt. Außerdem flüchten harmlose Passanten laut schreiend, wenn ich mein Breitschwert zücke – ein Riesenspaß!

Trille





# Nie wieder stillsitzen. Einfach abheben!

Vergiß einfach alles, was Du bisher erlebt hast.

Der Microsoft SideWinder Freestyle Pro fesselt Dich nicht länger an den Schreibtisch, sondern folgt Dir – oben, unten, links, rechts –, wohin Du willst.

Eine noch nie dagewesene Kombination aus Joystick und Gamepad. Die völlig neuartigen Bewegungssensoren übersetzen mit digitaler Präzision Deine eigenen Bewegungen im Spiel und sorgen für den ultimativen Nervenkitzel. Das ist der absolute Hype neben dem SideWinder Force Feedback Pro.

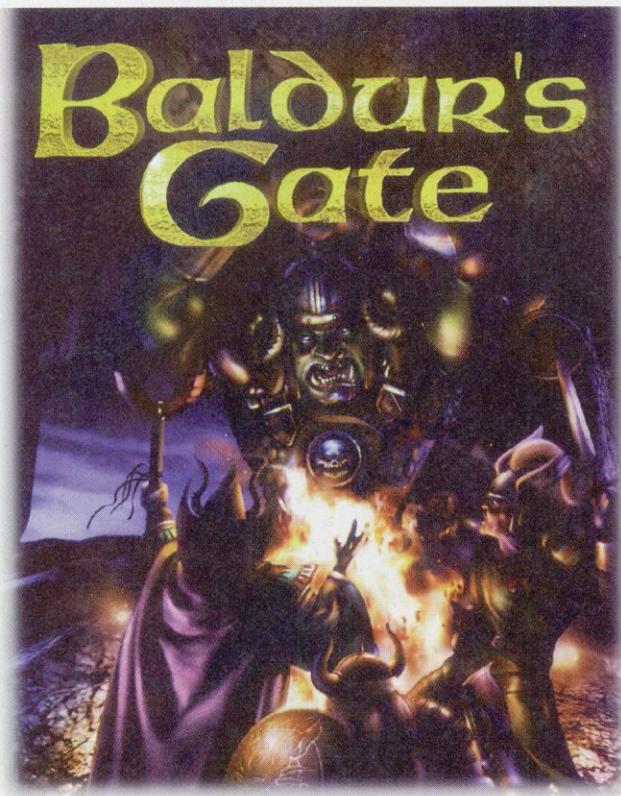
Jetzt liegt alles in Deiner Hand!



Where do you want to go today?

**Microsoft®**

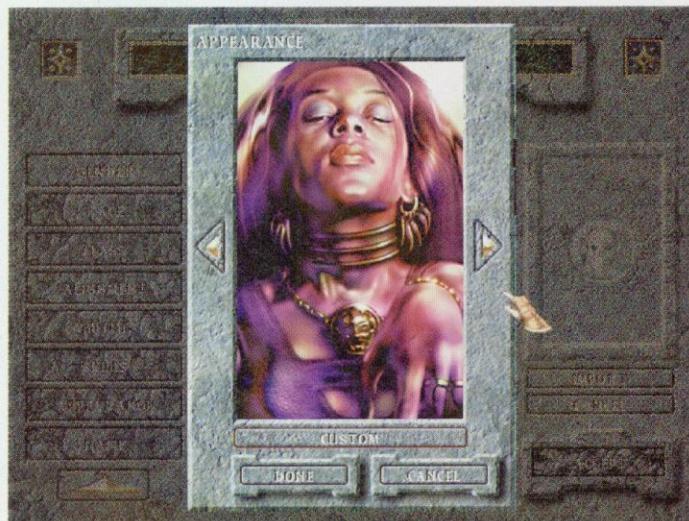
[www.microsoft.com/germany/games/sidewinder](http://www.microsoft.com/germany/games/sidewinder)



## Das (un-)vergessene Reich

Die Story siedelt an den Gestaden der Schwert-Küste der traditionsreichen „Forgotten Realms“. In der abgelegenen Festung Candlekeep wächst hier das Alter ego des Spielers unter der Obhut eines berühmten Magiers heran. Als der Mentor ermordet wird und Kopfgeldjäger dem Ziehsohn auflauern, ist klar, daß mehr hinter dessen Abstammung stecken muß, als die Mär vom armen Waisenkind vermuten läßt...

Parallel dazu liefern die Minen der Region nur noch Eisen in minderwertiger Qualität: Sabotage am wichtigsten Rohstoff, oder lastet gar ein Fluch am Land? Spekulationen und Schuldzuweisungen treiben wilde Blüten, denn brüchige Waffen und Werkzeuge machen Reisende und Dörfer alsbald zur leichten Beute der immer zahlreicher auftretenden Räuberbanden. Während sich zu allem Überfluß auch noch die Kriegsgerüchte mehren, zieht der Held los, das Rätsel um den Tod seines Erziehers zu lösen – und bringt damit eine Lawine von Ereignissen ins Rollen!

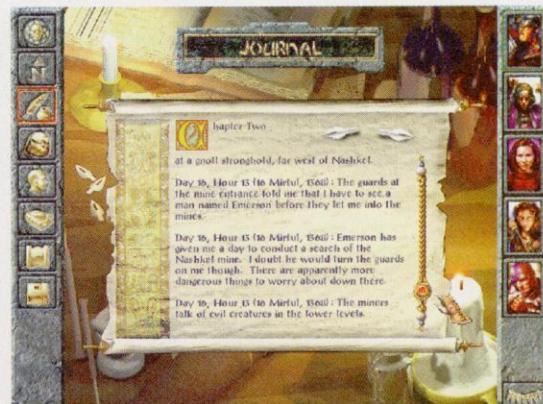


Die AD&D-Charaktergenerierung: Sechs Rassen und acht Klassen bilden für Helden mit individuellem Aussehen und spezifischen Talenten – sogar eigene Porträts lassen sich einbinden

Einst waren Rollenspiele nach dem klassischen AD&D-Regelwerk am PC alltäglich, doch mittlerweile wurden sie von actionlastigen Zwittern wie etwa „Diablo“ weitgehend verdrängt. Interplay öffnet der Fangemeinde nun wieder das Tor zur Spieltiefe – selbstredend in zeitgemäßer Präsentation.



Gegen solche Brocken helfen nur Distanzwaffen oder eine gute Rüstung



Im Journal werden automatisch alle wichtigen Ereignisse, Dialoge und Aufträge festgehalten

## Charaktersache

Einem kurzen Renderintro folgt das eigentliche Tor zur Welt von Baldur's Gate, die Charaktergenerierung. Auf diesem Screen offerieren sechs Rassen mit spezifischen Vor- und Nachteilen dem Spieler eine virtuelle Haut. Man kann das Abenteuer als Mensch, Zwerg, Elf, Gnom, Halbling oder Halbelf bestreiten, wobei aber nicht jeder Rasse derselbe Berufsweg (acht Klassen wie Kämpfer, Druide oder Paladin sind verfügbar) offensteht. Auch beeinflußt die Wahl von Fähigkeiten und Talenten das Gameplay: Robuste Fighter werden die anstehenden Probleme ganz anders angehen müssen als zwar charismatische, aber verletzliche Diebe oder Magier.

Mag Unkundigen der Heldengenerator also auch als lästige Pflicht auf dem Weg ins Spielvergnügen erscheinen, in Wahrheit bietet sich hier bereits zu Beginn die faszinierende Möglichkeit, eigene Vorstellungen, eigenes Profil und eigene Vorgehensweisen zu entwickeln.

## Handel und Wandel

Man beginnt seine Reise durch die bis zur Erkundung vernebelte Iso-Welt der „Forgotten Realms“ also allein, kann unterwegs jedoch bis zu fünf Begleiter anheuern. Um die Kampf- und Charakterwerte der Party in die Höhe zu treiben, werden kleinere Nebenaufträge angenommen, die für klingende Münze und Erfahrungspunkte sorgen. Da soll man u.a. das Haus einer Gnomin von giftigen Riesenspinnen befreien oder ein Dorf von einem mordlüsternen Monster erlösen. Und der Job als Bodyguard für eine berühmte Sängerin verhilft nicht etwa zu einer Romanze mit Whitney Houston, sondern entpuppt sich als zweischneidiges Schwert. Überhaupt muß der Spieler ständig auf der Hut sein, falsche Freunde von wahren zu unterscheiden...

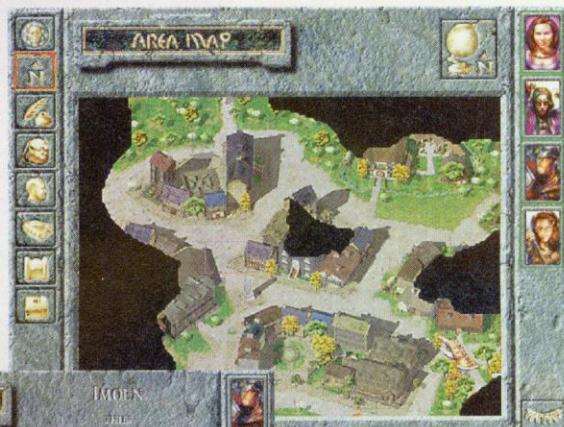
Nach und nach steigen die Mitglieder der Truppe Level um Level auf, wobei ihre Fähigkeiten über ein Punktesystem individuell verbessert und ausgeweitet werden. Stärkere Waffen (im Kampf erobert oder gegen Bares in Shops erworben) können mit der Zeit geführt werden, immer mehr der über 100 Zaubersprüche stehen zur Verfügung. Trotz der zahlreichen Nebenkriegsschauplätze geht die eigentliche Story aber nicht unter, denn Dorfbewohner und andere Nicht-Spieler-Charaktere informieren immer wieder über aktuelle Entwicklungen. Ja, hin und wieder weisen sogar die eigenen Mitstreiter mahnend auf Prioritäten hin.

Dabei ist die Atmosphäre in Baldur's Gate erfrischend humorvoll. Wenn etwa der Dorftrottel in einer Kaschemme das Monty-Pythons-Lied vom Holzfäller anstimmt, verliert das Fantasyszenario viel vom genretypischen Pathos. Allerdings erklingt die Weise vom harten Mann, der gerne Frauenkleider trägt, nicht via Sprachausgabe: Alle Dialoge beginnen zwar mit standardisierten Sprachsamples (Begrüßung, schroffe Abfuhr, Drohung usw.), der eigentliche Multiple-choice-Plausch entspinnst sich jedoch rein optisch. Wer dabei ohne Not einen Streit vom Zaun bricht, wird sich freilich so manchen Weg verbauen.



In diesem Tempel können Tote zum Leben erweckt werden: Darf man dem Priester trauen?

Die Übersichtskarte enthüllt auch die Topographie der erforschten Regionen – per Mausklick kann direkt an jeden beliebigen Ort gesprungen werden



Im Inventar können über die Quick-Icon-Leiste Dinge so plaziert werden, daß sie vom Spielbildschirm aus jederzeit erreichbar sind

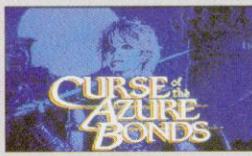
## Die Rollenspiellegende: AD&D

Schon 1974 übertrug der Amerikaner Gary Gygax seine Phantasien von edlen Kämpfern, bösen Orks und mächtigen Drachen auf das Papier dreier schmaler Heftchen und erschuf damit „Dungeons & Dragons“ – das erste Rollenspiel war geboren! Mit **Advanced Dungeons & Dragons** folgte eine verfeinerte Version

des komplexen Regelsystems für Charaktergenerierung, Kämpfe und Magie. Auf dessen Basis entstanden verschiedene Fantasy-, SF- und Endzeitszenarien mit wiederum einzelnen regionalen Ablegern. Die Baldur's Gate zugrundeliegenden „Forgotten Realms“ zählen zu den populärsten AD&D-Welten.



Wie am PC alles beginnt:



Pool of Radiance (1988), Champions of Krynn (1990), Curse of the Azure Bonds (1991), Eye of the Beholder (1991) und Buck Rogers (1991)

## Abenteuer nach Maß

Die Kämpfe in Baldur's Gate laufen optional in Echtzeit oder rundenweise ab; zwischen diesen Extremen lassen sich etliche Stufen einstellen: Auf Wunsch pausiert das Spiel automatisch, sobald die Party angegriffen wird – oder erst, nachdem ein Kumpan ernstlich bzw. tödlich verwundet wurde. Und wird in Echtzeit gerangelt, steuert der Computer alle Kollegen – oder auch nicht, ganz nach Bedarf. Auch der Schwierigkeitsgrad ist über drei Schieberegler kleinschrittig einstellbar. Nach den originalen AD&D-Regeln spielt aber nur, wer diesen Bereich unangetastet lässt. Eine solche Fülle von Anpassungsmöglichkeiten hat es noch in keinem Rollenspiel davor gegeben; Baldur's Gate kann es Einsteigern ebenso recht machen wie altgedienten Recken. Zumal die Steuerung übersichtlich und leicht zu bedienen ist. Per Maus oder Shortcuts sind alle wichtigen Menüs schnell erreicht, lediglich für manche Infos müssen Untermenüs bemüht werden. Die Sonderfähigkeiten einzelner Dungeonläufer (etwa Tarnung oder Schlosserknacken) sind aber über eine Iconleiste am unteren Bildrand jederzeit präsent.

## Die Präsentation

Trotz stolzen fünf CD-ROMs Umfang sind Zwischensequenzen selten, der Platz wird für die gut 10.000 erkundbaren Bildschirme des Spiels benötigt. Dabei hätte man sich die detaillierte und liebevoll animierte Iso-Grafik aber in höherer Auflösung gewünscht, als sie das fest vorgegebene Standard-SVGA bietet. Doch macht die vielfältige Sounduntermalung dieses Manko wett: Die Musik variiert zwischen mittelalterlichen Tavernenklängen und dramatischem Orchestereinsatz im Kampfgetümmel. Dazu gesellen sich Effekte wie grölende Kneipengänger oder zwitschernde Vögel. Blieben noch die Übergänge zwischen Tag und Nacht, sowie die ständig wechselnden Wetterbedingungen mit Regen, Schnee und Nebel zu erwähnen, um unser Fazit zu untermauern: Baldur's Gate ist ein Rollenspielfest für alle Sinne! (mt)

## Ganz persönlich

„Interplays Rollenspielhoffnung“ war der meistzitierte Ausdruck im Zusammenhang mit Baldur's Gate – und wirklich: Selten habe ich mit solcher Hingabe Landkarten erforscht, mich um eine Party gesorgt und dabei einfach gespielt, ohne mir unnötig den Kopf über Regelwerker oder Bedienung zerbrechen zu müssen. Da ich die Kämpfe rundenweise bestreite, hat mich lediglich die fehlende Anzeige von Bewegungspunkten gestört. Das teilweise etwas altbackene Artwork (etwa in den Menüs) werden Nostalgiker leichten Herzens unter dem Begriff „klassisch“ verbuchen, während das Game alle Genre-Neulinge sanft an die Geheimnisse des Rollenspiels heranführt. Ein Geniestreich!



Trille

Irgendwie hängen mir diese ewigen Magier mit ihren Feuerbällen, diese Orks und Elfen zum Hals heraus: Warum nicht mal ein unverbrauchtes Szenario? Außerdem gehen mir die Renovierungen an der Bedienung nicht weit genug: Warum muß ich besiegte Gegner immer noch umständlich anklicken, um ihre Habe nehmen zu können? Warum bekomme ich in Shops nicht angezeigt, welcher meiner Schergen welchen Gegenstand wie oft bei sich trägt und wie sich bei einem eventuellen Kauf etwa eines magischen Schwerts die Kampfwerte ändern würden? Das können japanische Genrebeiträge auf den Konolen schon seit Jahren besser, dennoch ist Baldur's Gate eine Labsal für darbende Rollenspieler.



Steffen



Die detaillierte Isografik bietet u.a. Nachteinbrüche und wechselndes Wetter, könnte jedoch höher aufgelöst sein

## So wird Baldur's Gate gespielt: Das Interface



## Baldur's Gate (Bioware/Interplay)

Klassisches Rollenspiel-Epos, klasse präsentiert: eine Klasse für sich!

USK-Freigabe:  
Schwierigkeit:  
Preis:

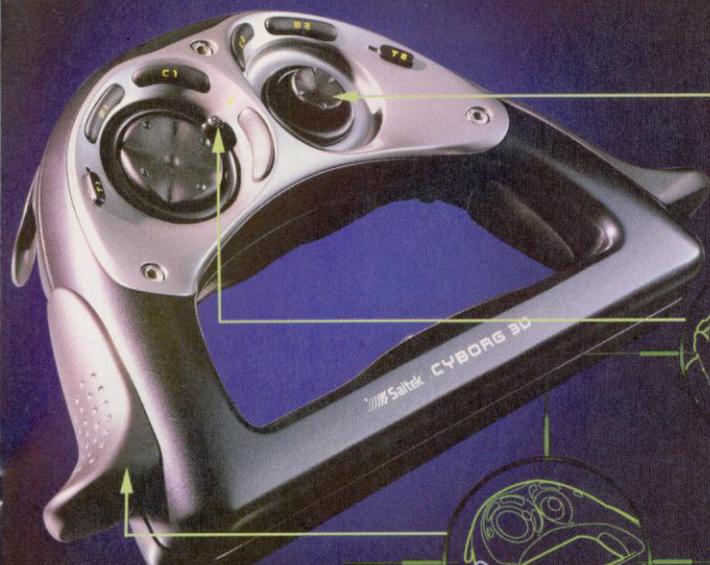
ab 12 Jahren  
variabel  
ca. 79,- DM

85%

Grafik 79%  
Sound 79%  
Steuerung 80%  
Motivation 88%

Datenträger	5 CDs, 315, 564 oder 2.512 MB auf der HD
System	ab einem P120 (P160 empfohlen) mit 16 MB RAM und Win 95/98
Grafik	SVGA-Isografik mit 640 x 480 Pixel, wahlweise in 16, 24 oder 32 Bit-Farben
Sound	alle zu Win 95/98 kompatiblen Karten für Musik, Effekte und (wenig) Sprachausgabe
Eingabe	Tastatur, Maus
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	bis zu 6 Spieler (jeder übernimmt ein Party-Mitglied) via Lan oder Internet
Online-Info	<a href="http://www.interplay.com">http://www.interplay.com</a>

# GAME CONTROL - SYSTEMS



## Digital

Cyborg 3D Pad  
ca. 99,-

Mini-Joystick

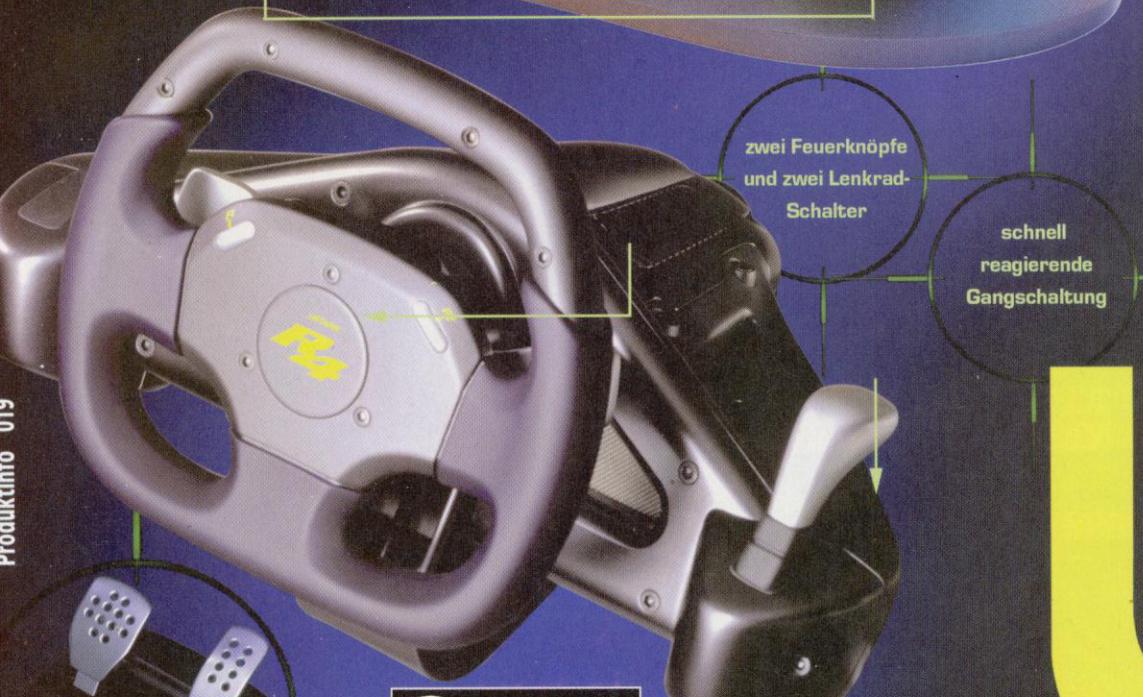
Ruder/Lenkrad

einstellbare  
Handstützen

variable  
Einstellungen  
für Daumen  
und Handgröße

variable  
Einstellungen  
für Rechts-  
und Linkshänder

3D Twist-  
funktion



## Digital

Cyborg 3D Stick  
ca. 149,-



Produktinfo 019

## Digital

R4 Racing Wheel  
inklusive stabiler  
Pedaleinheit  
ca. 199,-

R4 Force Feedback  
Racing Wheel  
inklusive stabiler  
Pedaleinheit  
ca. 229,-

zwei Feuerknöpfe  
und zwei Lenkrad-  
Schalter

schnell  
reagierende  
Gangschaltung

www.saitek.de

# Return to Krondor

Wenn Bestsellerautor Raymond E. Feist an einem Spiel mitarbeitet, kann man sich auf eine komplexe Story verlassen – zu komplex, um sie hier in vollem Umfang wiederzugeben, daher nur die Kurzfassung: Die Suche nach einem versunkenen Artefakt entwickelt sich zum Wettkampf zwischen dem brutalen Piraten Bear und fünf tapferen Helden unter der Führung von Squire James, Midkemia-Lesern besser als „Jimmy the Hand“ bekannt. Die erste der beiden CD-ROMs handelt komplett in der Fantasy-Metropole Krondor bzw. ihren Abwasserkanälen, erst in der zweiten Hälfte der elf Kapitel wird auch das Umland zum Schauplatz zahlreicher Schlachten.

Obwohl der Spieler sehr behutsam in die stark linear verlaufende Geschichte (keine Charaktergenerierung, keine vollständige Bewegungsfreiheit usw.) eingeführt wird, empfiehlt sich dringend das Studium des kompakten Handbuchs. Nur hier erfährt man etwa, wie Truhen zu öffnen sind oder daß Magier nur unbewaffnet Zauber sprechen können. Auch das ausgeklügelte Rundenkampfsystem wird hier näher erläutert. Dennoch kann es leicht passieren, daß die kapitelweise unterschiedlich besetzte Party von den teils recht hinterlistigen Computergegnern gemeuchelt wird. In diesem Fall darf die Auseinandersetzung so oft wiederholt werden, bis zumindest einer der Helden überlebt.

Während die Straßen Krondors nachts wie ausgestorben sind, begegnet man tagsüber allerlei (nicht ansprechbaren) Passanten



Nach dem inoffiziellen „Betrayal at Antara“ aus dem Jahr 1997 geht Raymond Feists Midkemia-Saga am PC nun offiziell in die zweite Runde: Wird der Nachfolger des Fantasy-Rollenspiels „Betrayal at Krondor“ den Erwartungen der Fans gerecht?

Verstorbene Charaktere erhalten dann zwar keine Erfahrungspunkte, müssen aber nicht wiedererweckt, sondern nur geheilt werden.

Während die strategisch ausgelegten Fights also ein wenig an den kultigen Vorgänger (unter [www.sierrastudios.com](http://www.sierrastudios.com) kostenlos im Netz erhältlich) erinnern, wurde die Grafik komplett umgestaltet. Statt aus der Ego-Perspektive steuert man seinen Polygontrupp



„Es gibt immer zwei Lösungen – wenn also wirklich jemand zu dumm für eine Quest ist, kann er sich den Weg auch freikämpfen!“

(Raymond E. Feist, Storydesigner und Fantasy-Autor)

nun in der Außenansicht durch vorberechnete Kulissen, wobei ein veränderter Mauszeiger begiehbare Stellen und benutzbare Objekte markiert. Abgesehen von der seltsamen Lauf-Animation hinterläßt die Optik auch ohne 3D-Beschleuniger einen recht guten Eindruck, die Akustik hingegen nervt mit sich ständig wiederholenden, aber zum Glück abschaltbaren Begleitstücken. Zum Ausgleich darf und muß man sich mit sämtlichen 180 NPCs in schönstem Englisch unterhalten, Untertitel existieren nicht –

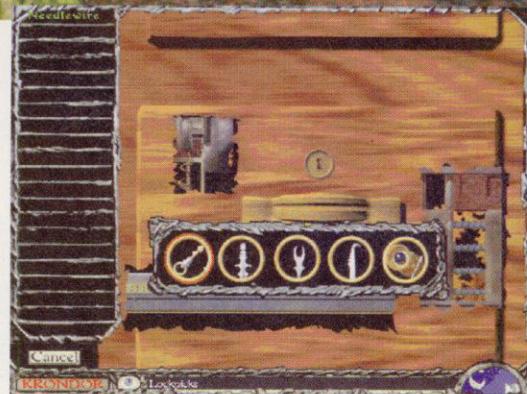


Skillpunkte müssen nicht unmittelbar beim Levelaufstieg vergeben werden, sondern lassen sich für später aufsparen



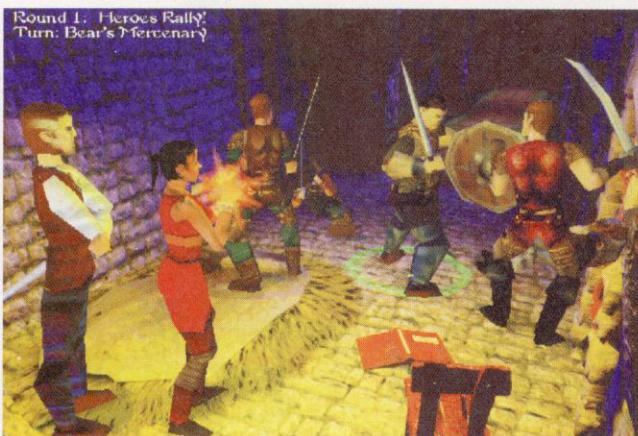
Das Monsternest in der Kanalisation kann, muß aber nicht ausgeräumt werden

Das Knacken von Truhen läuft entweder zufallsbestimmt oder in Form eines Geschicklichkeitstests ab



wohl aber demnächst eine deutsche Version, in der vermutlich auch die teils drastischen Zwischensequenzen entschärft werden.

Wer des Englischen einigermaßen mächtig ist, darf sich bloß am umständlichen Handling nicht stören, dann bietet Return to Krondor viel Abenteuer fürs Geld: 30 bis zu 50 Stunden Spieldauer dank vom Zufallsgenerator immer neu verteilten Fundstücken, die spannende und konsequent weiterzählte Story, überzeugende Dialoge und herausfordernde Kämpfe machen die Rückkehr nach Midkemia genau richtig für lange Winterabende! (mz)



## Ganz persönlich

Vielleicht bin ich durch meine geliebten Japano-Rollenspiele von der Konsole verwöhnt, doch die hiesige Maussteuerung ist so ziemlich das Umständlichste, was mir jemals untergekommen ist. Statt daß im Inventory ein Heiltrank einfach auf ein Heldenporträt gezogen werden kann, muß er mit der rechten Nagertaste begutachtet werden, ehe der jeweilige Charakter (und nur er!) ihn zu sich nehmen darf. Genauso lästig ist die Leichenfledderei nach einer Schlacht: Warum gibt es keinen „Take all“-Button wie in „Final Fantasy 7“? Diese Schwächen sind doppelt ärgerlich, weil die packend inszenierte Rückkehr in Raymond Feists Abenteuerwelt mit Sicherheit nicht nur mich so schnell nicht wieder losläßt!



Markus

## Das Kreuz mit der Kamera



Im Kampf sind die verschiedenen Kamerawinkel unverzichtbar

Die Hauptschwäche der Maus- oder Tastaturresteuerung liegt zweifellos in den vorerrichteten Kulissen, die je nach Standort der Party aus verschiedenen



Blickwinkeln gezeigt werden: Nie weiß der Spieler genau, wo das nächste Bild beginnt. Während das auf freien Flächen nur selten zu Problemen führt, rennen sich die Helden in engen Räumlichkeiten öfters fest. Dabei sollte man stets auf das Auge-Icon links unten achten: Ist es sichtbar, läßt sich die Umgebung auch aus einer anderen Perspektive betrachten. Dieses Feature ist speziell in Kämpfen von großer Wichtigkeit, da sich immer wieder Gegner unter Vordächern und hinter Häuserwänden verstecken!



Ein Negativ-Beispiel: Alle Helden haben den sichtbaren Bereich verlassen, dennoch schaltet die Kamera nicht um

## Return to Krondor (Pyro Technix/Sierra)

Fortsetzung des Kultrollenspiels in neuem Look

USK-Freigabe: ab 12 Jahren  
Schwierigkeit: 3 Stufen  
Preis: ca. 99,- DM

79%

Grafik	75%
Sound	71%
Steuerung	63%
Motivation	82%

Datenträger	2 CDs, 127 bis 478 MB auf der HD
System	ab einem P166 mit 24 MB RAM und Win 95/98
Grafik	640 x 480 Pixel, Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt, Helligkeit regelbar
Sound	Lautstärke der Musik regelbar
Eingabe	Tastatur, Maus
Sprache	englisch, deutsche Version in Vorbereitung
Multiplayer	nein
Online-Info	<a href="http://www.sierrastudios.com">http://www.sierrastudios.com</a>

**Das ist der Stoff, aus dem Abenteuer gemacht sind: Ein tragischer Held kehrt auf der Suche nach seiner Schwester aus dem Exil zurück und verstrickt sich in die Rebellion eines unterdrückten Volkes.**

Auch in der Fantasy-Provinz Hammerfell erfordert das Aufspüren vermisster Personen viel detektivische Kleinarbeit: Bevor die eigentliche Story in die Gänge kommt, stehen zahlreiche Gespräche mit der Bevölkerung auf dem Programm – außerdem sollte sich Cyrus in den örtlichen Läden zumindest mit einem Kompaß sowie einigen Heiltränken eindecken. Das hierzu nötige Startkapital verschafft ihm ein kleiner Auftrag vom Arbeitsvermittler im Hafen.

Überhaupt hinterläßt die 3D-Welt von Redguard einen realen Eindruck, auch grafisch. Denn zwar wirken die meisten Objekte wie auch die Animation des Helden etwas zu kantig, doch macht die Liebe zum (Landschafts-)Detail vieles wieder wett. Schade nur, daß die meisten Gegenstände reine Staffage sind und nicht benutzt oder zersäbelt werden können.

Apropos zersäbeln: Während die Tastatur- und Padsteuerung in den Echtzeitkämpfen gute Dienste leistet, reagiert sie ansonsten stets einen Tick zu träge. Besonders bei den später eingestreuten Geschicklichkeitstests kann das nerven.

Sieht man jedoch über diese Mängel hinweg, bietet das Actionabenteuer aus dem Rollenspielszenario „Elder Scrolls“ viele Stunden spannende Unterhaltung. Zu verdanken ist das glaubwürdigen Charakteren, toll gesprochenen (englischen) Dialogen und immer wieder überraschenden Wendungen der Handlung. (mz)



Zur besseren Orientierung läßt sich jederzeit eine frei bewegliche Rundumsicht aufrufen



Wer in Städten leichtsinnig seinen Säbel zieht, gerät oft in unliebsame Duelle

Längere Zwischensequenzen werden in Smackervideos abgespielt, welche dieselben Polygonmodelle verwenden



## Redguard

(Bethesda Software)

Atmosphärisch dichtes 3D-Actionadventure für freiheitsliebende Helden

USK-Freigabe: nicht geprüft  
Schwierigkeit: für Geübte  
Preis: ca. 99,- DM

**76%**

<b>Grafik</b>	74%
<b>Sound</b>	81%
<b>Steuerung</b>	68%
<b>Motivation</b>	79%

<b>Datenträger</b>	2 CDs, 350 MB auf der HD
<b>System</b>	ab einem P166 mit 32 MB RAM und Win 95/98
<b>Grafik</b>	320 x 200 bis 1.600 x 1.200 Pixel, 3Dfx-Beschleuniger werden unterstützt
<b>Sound</b>	6 Audiotracks, Sprachausgabe, Lautstärke für Musik und Effekte regelbar
<b>Eingabe</b>	Tastatur, Gamepad
<b>Sprache</b>	komplett englisch
<b>Multiplayer</b>	nein
<b>Online-Info</b>	<a href="http://www.bethsoft.com">http://www.bethsoft.com</a>



Markus

## Ganz persönlich

Ein Wechselbad der Gefühle: Zunächst machte mir das mehr oder minder ziellose Streunen durch die Stadt Stros M’Kai einen Riesenspaß, denn überall gab es Neues zu entdecken. Nachdem aber alle greifbaren Personen interviewt waren und ich noch immer nicht weiter wußte, ging mir die scheinbare Planlosigkeit des Spieldesigns gewaltig auf den Geist. Erst einige Zeit später konnte mich die gut versteckte Rahmenhandlung dann doch wieder in ihren Bann ziehen. Kurzum, hier hätte etwas weniger Handlungsfreiheit vielleicht mal etwas mehr Zugänglichkeit und Unterhaltungswert bedeutet.

# actua soccer 3

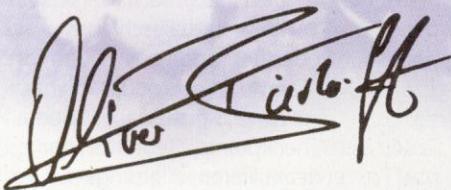
empfohlen von

Oliver Bierhoff

Oliver Bierhoff lässt in **Actua Soccer 3** die Herzen aller Fußball-Fans höher schlagen!

Phantastische Grafik, realistische Soundkulisse und präzise Steuerung sorgen für das aufregendste Sportereignis des Jahres!  
Wählen Sie aus 10.000 der besten Spieler der Welt oder erstellen Sie einfach Ihre eigenen Top-Player!

An diesem Spiel kommen Sie nicht vorbei - oder wollen Sie im Abseits stehen?!



Produktinfo 022

PC  
CD

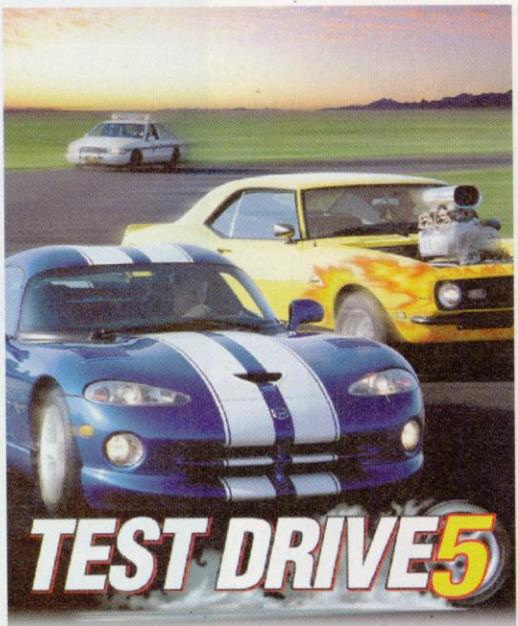
PlayStation

© 1998 Gremlin Interactive Limited. All rights reserved.  
Actua is a registered trademark of Gremlin Interactive Limited. Distributed by Acclaim Entertainment GmbH.

actua  
**SOCCER 3**

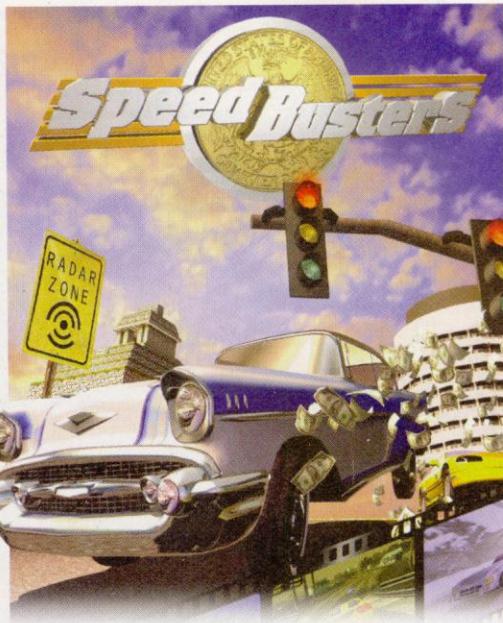
DISTRIBUTED BY  
**Acclaim**





Sie mögen Rennspiele? So richtig fetzige Arcade-Racer, nicht diesen pingeligen Simulationskram? Dann fahren Sie mit diesem Vergleichstest auf alle Fälle richtig: Accolades Routinier in der fünften Generation stellt sich dem jungen Herausforderer von Ubi Soft.

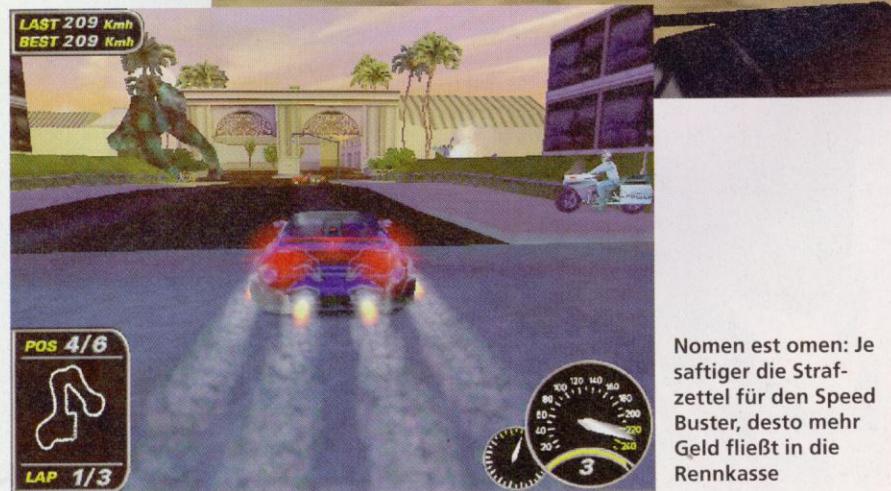
**VS.**



Qualität statt  
Quantität: Speed  
Busters



Massa statt  
Klasse: Test  
Drive 5



Nomen est omen: Je  
saftiger die Straf-  
zettel für den Speed  
Buster, desto mehr  
Geld fließt in die  
Rennkasse

### Die PS-Parade

Soweit es um die Bestückung der virtuellen Garage geht, wird *Test Drive 5* seiner Favoritenrolle allemal gerecht: Knapp 30 Zivil- und Polizeifahrzeuge stehen zur Auswahl, allerdings muß rund die Hälfte davon durch Siege in Einzelrennen erkauft werden. Leider ähneln die zum Teil schon aus dem Vorgänger bekannten Nobelschlitten und Muscle-Cars ihren durchweg realen Vorbildern nur begrenzt, was hauptsächlich an der vergleichsweise niedrigen Zahl der verwendeten Polygone liegt.

Ganz anders *Speed Busters*, wo eine kleine, aber feine Auswahl an Automobilen aus fünf Jahrzehnten wartet – stilistisch gut erkennbar, wenngleich alle Phantasie-Modelle. Der Spieler darf die Karosserien nach Wunsch mit mehr oder weniger schrillen Texturen überziehen, was viel besser aussieht als die uninspiriert lackierten Wagen der Konkurrenz. Zumal, wenn später noch Spoiler, Schweller und neue Auspuffanlagen dazugekauft (auch Reparaturen wollen hier bezahlt sein) wurden.

### Das Handling

Auch bei den Optionen setzt Accolades Traditionsserie auf schiere Masse: Ob simples Einzelrennen (wahlweise auch per Splitscreen oder im Netz), sechs verschiedene Pokalwettbewerbe, Beschleunigungsduell oder der schon aus „*Need for Speed 3*“ bekannte Cop-Modus – nichts, das es bei *Test Drive 5* nicht gäbe. Zudem lassen sich Checkpoints, Gegenverkehr und Polizei deaktivieren, allerdings auf Kosten eines eventuellen Highscore-Eintrags. Dagegen sieht *Speed Busters* erst mal eher blaß aus: Außer Einzel- und Zeitläu-



Auch abseits der Strecke treiben die Speed Busters ihr Unwesen, hier eine befahrbare Hafenanlage

fen gibt es nur die Meisterschaft, wo es vornehmlich um Preisgelder für Tuningteile geht. Diese Option steht jedoch auch Netzwerk- und Onlinespielern offen, was für einen zusätzlichen Motivationsschub sorgt. Dabei wäre dieser eigentlich gar nicht nötig, denn im Rennbetrieb überzeugt das Game aus Frankreich auf der ganzen (Ideal-)Linie. Die sieben Strecken fahren sich dank zahlreicher Zufallsereignisse einfach interessanter als die 16 Kurse des Mitbewerbers. Da senken sich Bahnschranken und heben sich Brücken, da treiben UFOs ihr Unwesen, oder es stapt ein King-Kong-Roboter auf die Straße! Bei *Test Drive 5* ärgert man sich dagegen darüber, daß die sehr unhandliche Steuerung unverändert aus Teil 4 übernommen wurde. Sicher, auch die Speed Busters kommen gelegentlich ins Schleudern, dennoch hinterläßt das Handling hier einen wesentlich besseren Eindruck.

## Die Politur

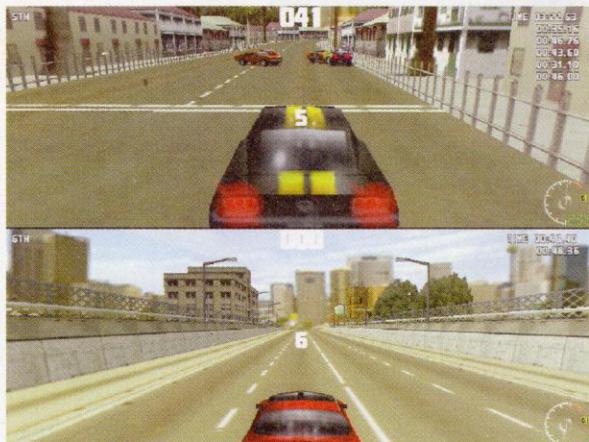
Wenn es um den bei Arcade-Racern so wichtigen optischen Eindruck geht, zeigt *Speed Busters* seinem Konkurrenten endgültig die Rücklichter. Hier zeugen viele Animationen am Streckenrand (etwa auffliegende Vögel oder Verkehrshubschrauber) ebenso von Liebe zum Detail wie riesige Redwood-Bäume, die ihren Schatten auf die Straße werfen. Lens-flares und dezente Reflexionen auf dem Lack runden das Gesamtbild zu einem echten Hingucker ab.

Zwar weist auch *Test Drive* 5 derlei Spiegelungen auf,

bloß wirken sie hier so übertrieben, daß man besser darauf verzichtet hätte. Ansonsten machen die Fahrzeuganimationen eine recht gute Figur, von einigen übel inszenierten Unfällen einmal abgesehen. Doch sind die Landschaften trist: Während man in Stadtbezirken an sehr schicken Häuserfassaden vorbeirast, endet die Umgebung normalerweise knapp hinter der Streckenbegrenzung an einer kahlen Felswand.

## Der Zieleinlauf

Realismus steht bei keinem der Konkurrenten im Mittelpunkt, vielmehr sind beide Rasereien eher für den Benzindurst zwischendurch gedacht. Und dabei zieht das Accolade-Team aufgrund der stark gewöhnungsbedürftigen Steuerung in Verbindung mit dem drastischen Schwierigkeitsgrad eindeutig den kürzeren. Um es auf den Punkt zu bringen: Mit *Test Drive 5* und *Speed Busters* stehen sich Optionenvielfalt und purer Spielspaß gegenüber – ein Duell mit vorbestimmtem Ausgang. (mz)



*Test Drive 5* bietet Instant-Duelle am vertikal oder horizontal geteilten Bildschirm



Die (seltenen) Sprünge in *Test Drive 5* wirken aufgesetzt und erinnern stark an „Need for Speed“



**Test Drive 5**  
(Accolade/  
Electronic Arts)

Solider Arcaderacer mit vielen Optionen

nicht geprüft USK-Freigabe ohne Altersbeschr.  
3 Stufen Schwierigkeit 3 Stufen  
ca. 89,- DM Preis ca. 99,- DM



74%	Grafik	91%
78%	Sound	75%
68%	Steuerung	77%
73%	Motivation	82%

1 CD, 113 MB auf der HD  
ab einem P133 (besser P2) mit 16 MB RAM und Win 95/98

512 x 384 bis 800 x 600 Pixel, Voodoo- und Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt

12 CD-Audio-tracks, Lautstärke von Musik und Effekten getrennt regelbar  
Tastatur, Maus, Joystick, Lenkrad (Force Feedback wird unterstützt)

komplett deutsch  
2 Spieler via Split-screen und (Null-)Modem, bis zu 8 im Netzwerk oder Internet

Tastatur, Maus, Joystick, Lenkrad (Force Feedback wird unterstützt)  
komplett deutsch  
2 Spieler via (Null-)Modem, bis zu 6 im Netzwerk oder Internet

<http://www.accolade.com>  
<http://www.ubisoft.de>



Da noch die Grafik-Engine des Vorgängers unter der Haube steckt, sind mit dem Auge kaum Unterschiede zu erkennen. Flott ist die Optik nach wie vor, doch wirkt sie selbst mit 3D-Turbo nicht mehr zeitgemäß: lästige Pop-ups, häßliche Rauchwolken und bei Zusammenstößen teils verschmelzende Fahrzeuge. Doch die Autos selbst gefallen schon wegen der deutlich sichtbaren Kollisionsblässeuren noch immer. Für die erneut eher unspektakulären Soundeffekte und den informativen Funkverkehr gilt das zumindest mit Abstrichen.

Wichtigste Neuerung ist die „NASCAR Craftsman Truck Series“ mit Rennen in aufgemotzten Pick-ups, außerdem feiern elf der insgesamt 35 Strecken ihr digitales Debüt. Ansonsten kommen dank der Vielzahl von Einstellmöglichkeiten in Einzelläufen oder

Meisterschaften wieder Simulanten und Arcade-Raser voll auf ihre Kosten. Die Steuerung bleibt über alle Zweifel erhaben, es ist sogar ein wenig einfacher geworden, heil über die bis zu 500 Runden pro Wettbewerb zu kommen. Daran hat wohl auch die leicht verbesserte KI der CPU-Piloten ihren Anteil, denn die Konkurrenz geht nun etwas rücksichtsvoller zu Werke. Aber keine Sorge, auf spektakulär in Szene gesetzte Unfälle muß man deshalb nicht verzichten.

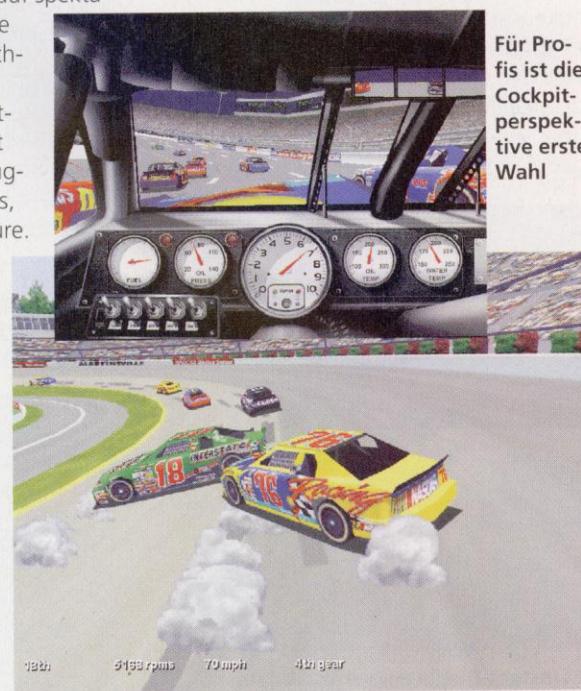
Ob Replayrekorder mit Schnittfunktion, umfangreicher Paint Shop für individuelles Fahrzeugdesign oder Multiplayermodus, es fehlt kein gewohntes Feature. Auch deshalb muß sich der Hersteller die Frage gefallen lassen, warum er die wenigen Neuerungen nicht als preiswertes Add-on unter das fahrende Volk bringt. Denn so werden zumindest die Besitzer des 3D-gepatchten „NASCAR Racing 2“ lieber auf das demnächst erscheinende „NASCAR 2000“ warten – dann erst steht dank der aktuellen Entwicklungsengine von „Grand Prix Legends“ der ersehnte Quantensprung bevor. (st)

### Bis zu 500 Runden pro Rennen

Nachdem sich die Startflagge für „Grand Prix Legends“ gesenkt hatte, ging man bei Papyrus an das Tuning der NASCAR-Boliden von 1997. Allzu viel Zeit in der Boxengasse dürfte das Team allerdings nicht verbracht haben...



Keine rein optische Neuerung: Die Fahrzeuge der Craftsman Truck Series verfügen über eigene Fahrphysik



Beweisfoto: Die 3Dfx-Rennen sind nur wenig schöner

### NASCAR Racing 1999 Edition (Papyrus/Sierra)

Pausenfüller bis zum Erscheinen von „NASCAR 2000“

**USK-Freigabe:** ohne Altersbeschr.  
**Schwierigkeit:** variabel  
**Preis:** ca. 79,- DM

**71%**

<b>Grafik</b>	69%
<b>Sound</b>	69%
<b>Steuerung</b>	83%
<b>Motivation</b>	74%

**Datenträger System** 1 CD, 44 oder 255 MB auf der HD ab einem P60 (P100 empfohlen) mit 24 MB RAM (32 MB empfohlen) und Win 95/98 oder MS-DOS

**Grafik** 320 x 200 oder 640 x 480 Pixel, 3Dfx- und Rendition-Karten werden unterstützt

**Sound** Lautstärke von Soundeffekten und Sprachausgabe getrennt regelbar

**Eingabe Sprache** Tastatur, Stick, Pad, Lenkrad, Pedalerie englisch

**Multiplayer** 2 Spieler via (Null-)Modem, bis zu 8 im Netzwerk

**Online-Info** <http://www.sierrasports.com>

# Die Jagdsaison ist eröffnet!

# DEER HUNTER

## DEUTSCHE VERSION



Der  
Nr. 1  
Hit aus  
USA



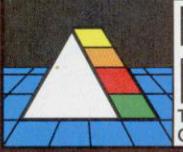
Windows® 95  
PC CD-ROM



ENDORSED BY



EXKLUSIV-VERTRIEB



PRISM  
LEISURE  
Tonträgervertriebs-  
Gesellschaft mbH

Produktinfo 023

PC und Macintosh Version CD-ROM

Die Viper ist nicht nur wegen des Schlangennamens ein legitimer Nachfolger der Shelby Cobra: Mit dem Zehnzylinder hat Dodge eines der letzten großen US-Muscle-cars im Programm. Entsprechend satt dröhnt es aus den Boxen, wenn man für das neue Sierra-Game den Rechner startet.

## Die acht Strecken

**Bemidji:** Nur eine einzige Schikane bremst die Boliden auf dem 2,4 Kilometer langen Oval – einfacher Schwierigkeitsgrad



**Castlegreen:** 6,1 Kilometer durchs grüne Großbritannien inklusive eines mittelalterlichen Schlosses – einfacher Schwierigkeitsgrad



**Silverdale:** 3,1 Kilometer, deren Kurven gehobene Ansprüche an den Fahrer stellen – mittlerer Schwierigkeitsgrad



**Ridge Valley:** Die landschaftlich attraktive Strecke führt durch 5,2 Kilometer Steppe – mittlerer Schwierigkeitsgrad



**Dayton:** trotz nur drei Kurven keine ganz einfache Rennstrecke auf 4,9 Kilometern Länge – mittlerer Schwierigkeitsgrad



**Dundas:** Der einzige Stadt-Kurs im Angebot ist 6,1 Kilometer lang und verwinkelt – hoher Schwierigkeitsgrad



**Sunset Mesa:** 7 Kilometer am Rande des Abgrunds, denn neben der Straße geht es tief nach unten – hoher Schwierigkeitsgrad



**Rock Island:** 4,7 Kilometer Küstenstreifen mit Bademöglichkeit für unvor-sichtige Piloten – hoher Schwierigkeitsgrad



# VIPER Racing



Stufenlos variable Unfallfolgen vom Lackkratzer bis zum Totalschaden

In der Realität gibt es die Viper als Cabrio oder Coupé, vor dem Monitor ist die Optionsvielfalt größer: Drei Realitätsstufen lassen die Wahl zwischen einem handlichen Flitzer und einer schwer zu bändigenden Giftschlange. Denn während im Arcademodus die individuell konfigurierbare Steuerung via Tastatur, Stick oder Lenkrad recht locker von der Hand geht, lässt man in der Simulationsvariante besser Feingefühl am Gaspedal walten – andernfalls machen die bis zu 525 PS unter der virtuellen Motorhaube durch qualmende Räder auf sich aufmerksam.

Auch mit eigenwilligen Reaktionen auf abrupte Lenkbewegungen haben die Simulanten unter den Schlangenbeschwörern zu kämpfen, dazu optional mit einem Schaltgetriebe samt Kupplung. Am anderen Ende der Realismuskala warten Automatik, Traktionskontrolle und ABS. Derlei Hilfen nimmt der Neuling gerne an, nachdem ihm die Replayfunktion ein ums andere Mal spektakuläre Abflüge statt Siege aufgezeichnet hat. Dabei ist es schon sehenswert, wie sich die Viper nach unbe-

### Kupplung treten nicht vergessen!



Im Karrieremodus wird der Bolide mit neuem Auspuff, Stoßdämpfern, Reifen usw. aufgerüstet



Vom Übersetzungsverhältnis des Getriebes bis zu den Stoßdämpfern sind die Einstellmöglichkeiten am Gerät sehr vielfältig

dachten Manövern überschlägt, eine Böschung hinunterstürzt und vom wirklichkeitsnahen Schadensmodell fachgerecht verbeult wird. Je nach Stärke des Aufpralls bleiben nur ein paar Kratzer im Lack oder tiefe Verformungen der Karosserie zurück. Klar, daß sich ernstere Beschädigungen auch negativ auf das Fahrverhalten auswirken.

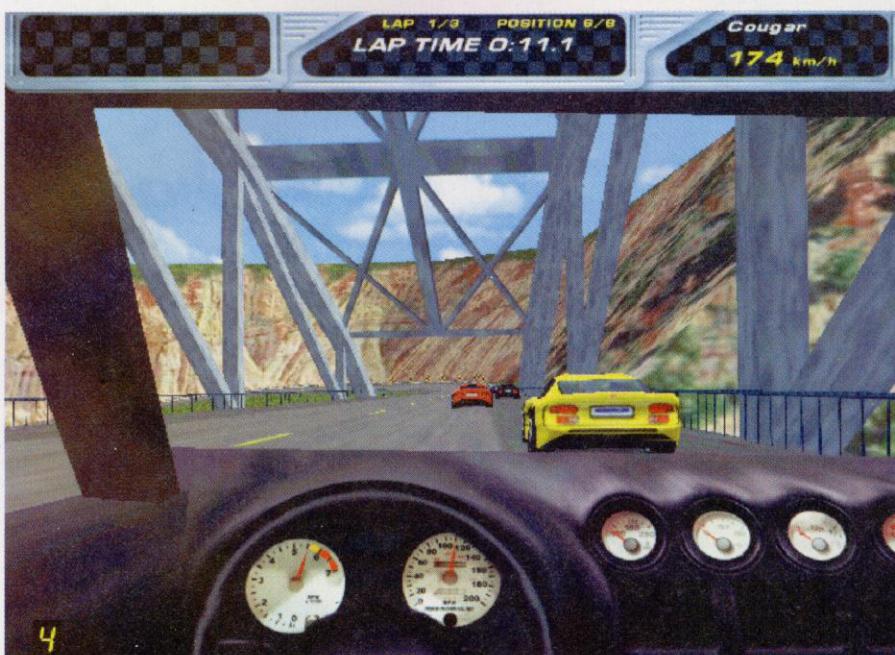
Im Schnellstartmodus ist jeder der acht Kurse sofort anwählbar, die Rennen werden wahlweise über drei, acht oder 20 Runden gefahren – optional auch in Gegenrichtung. Das Spektrum reicht dabei vom simplen Oval bis zur kurvenreichen Küstenstraße. Dank Unterstützung für 3Dfx- oder Direct3D-Grafikturbo sind die Landschaften wie bei „Need for Speed 3“ am glänzenden Lack; durch transparente Windschutzscheiben sind die Fahrer zu bewundern. Bevölkert werden die Strecken entweder von bis zu sieben Computergegnern mit drei unterschiedlichen Fähigkeitsprofilen oder dem Geist einer zuvor gespeicherten Altfahrt. Im Karrieremodus dienen zudem Siegprä-



Für den individuellen Anstrich der Viper bietet das „Paintkit“ eine Import/Export-Funktion

mien dem Tuning des eigenen Boliden mit 30 verschiedenen Ausrüstungsgegenstän-

den wie besseren Stoßdämpfern oder Reifen. Es macht also auch über längere Zeit Laune, sich mit der tief grollenden Viper durch alle drei Klassen der Liga hochzuarbeiten. (mh)



Das Renngeschehen kann aus dem Cockpit oder durch eine von 9 Außenansichten verfolgt werden

### Viper Racing (Sierra Sports)

Ansprechendes PC-Racing zwischen Spielhalle und Simulation

USK-Freigabe: ohne Altersbeschr.  
Schwierigkeit: 3 Stufen  
Preis: ca. 60,- DM

80%



Grafik	80%
Sound	77%
Steuerung	80%
Motivation	82%

Datenträger	1 CD, 5 oder 70 MB auf der HD
System	ab einem P133 mit 24 MB RAM und Win 95/98
Grafik	512 x 384 bis 800 x 600 Pixel, alle gängigen 3D-Beschleuniger werden unterstützt (3Dfx-Modelle direkt)
Sound	alle zu Windows 95/98 kompatiblen Karten für Musik und Soundeffekte
Eingabe	Tastatur, Joystick, Lenkrad (Force Feedback wird unterstützt), Pedalerie
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	2 Spieler via (Null-)Modem, bis zu 8 Spieler im Netzwerk
Online-Info	<a href="http://www.sierra.de">http://www.sierra.de</a>

## Ganz persönlich



Manfred

Der knifflige Simulationsmodus und die zahlreichen Tuningmöglichkeiten am Auto halten Rennprofis bei der Stange. Seit ich mir die Kupplung auf das linke Pedal gelegt habe, ist das Fahrgefühl wirklich sehr realistisch. Da mußte ich es mir erst abgewöhnen, nach alter Automatiksitze mit demselben Fuß

auch zu bremsen. Das bringt mich auf eine interessante Frage: Wann (er-)findet endlich ein Lenkradhersteller das dritte Pedal?



Jack

Auch Sonntagsfahrer wie ich reiten gerne ein paar Runden auf der Schlange: Ist der Realismus im Optionsmenü erst mal heruntergeregelt, läßt sich die Viper lämmfromm über die abwechslungsreichen Rundkurse jagen – kuppeln und schalten soll gefälligst der Rechner. Wenn der Arcade-Spaß dennoch über dem Niveau von Genregrößen aus den Reihen „Test Drive“ oder „Need for Speed“ liegt, dann wegen des sehr motivierenden Karrieremodus.



Die Boliden der „Super Computer Animal Racing Simulation“ sind der Tierwelt entliehen. Da gibt es elefantös robuste Vehikel ebenso wie wendige Karosserien im Haifisch-Design – die Unterschiede bei Beschleunigung, Tempo, Grip, Panzerung und Bewaffnung sind wortwörtlich unübersehbar. Gefahren wird zunächst auf zwei eher faden Standardkursen, was auch für Training, Ghost-Rennen und Duelle am horizontal geteilten Bildschirm gilt. Die sieben interessanteren Extrapisten (Gletscher, Canon, Megacity usw.) und vier Bonusfahrzeuge werden erst nach regelmäßigen Siegen zugänglich.

Den Motivationsturbo halten bis zu sieben ausgewogen agierende Computergegner unter Druck, aber auch die Features wissen zu gefallen. Ob Punkteboni für besonders aggressive oder defensive Manöver, Rennen am spiegelverkehrten Kurs oder Replay-Modus, es fehlt an nichts. Erst recht nicht an Waffen: Sprengsätze, Raketen, Haftminen, Magneten und fünf weitere Extras beleben den Kampf um Positionen.

Auch das Streckendesign mit Brücken, Abkürzungen und Gabelungen ist eine Schau, doch bei der Grenze zwischen Piste und Pampa wurde gepatzt. Wenn man nämlich knapp am Straßenrand entlangräubert, drohen unsichtbare Barrieren, mit dem Verlust wertvoller Sekunden-

### Wir sprengen den Weg frei!

bruchteile. Ebenfalls ärgerlich, wie schlecht die spektakulären Senken und Steigungen zur Geltung kommen: Ob Cockpit- oder Hinterbordkamera, die Fahrzeuge scheinen wie angeklebt auf der Piste zu haften.

Schade, daß noch ein paar Details den Aufstieg in die Topliga des Genres verhindern. Beispielsweise ist die Namenseingabe nur per Pad möglich, das zudem auf drei vorgefertigte Button-Konfigurationen fixiert bleibt. Außerdem fehlt ein Netzwerkmodus, soll aber per Patch nachgereicht werden. Trotzdem: S.C.A.R.S. ist ein rasanter und erstaunlich tiefeschichtiger 3D-Arcaderacer mit genialem Sound – die satt röhrenden Motoren und die kernige Begleitmusik bringen jede Box zum Glühen! (rl)



Am Splitscreen leidet die Übersicht und damit auch der Spaß am Duell

Wenn es in der Formel 1 zu Remplern kommt, dann ist das nicht unsportlich, sondern zukunftsweisend: Laut Ubi Soft werden im Jahr 3000 bewaffnete Straßenrüber am Steuer der motorisierten Königsklasse sitzen.



Nur mit 3D-Beschleuniger stimmen Optik und Tempo



Der Kampf gegen den „Ghost“ der eigenen Bestleistung

### S.C.A.R.S. (Vivid Image/Ubi Soft)

Brachiales Arcaderacing mit Witz und Tempo

USK-Freigabe:  
Schwierigkeit:  
Preis:

ab 6 Jahren  
4 Stufen  
ca. 99,- DM

77%

Grafik	78%
Sound	87%
Steuerung	72%
Motivation	79%

Datenträger	1 CD, ab 45 MB auf der HD
System	ab einem P133 (besser P200) mit 16 MB RAM und Win 95/98
Grafik	320 x 200 bis 1024 x 768 Pixel, Voodoo- oder Direct3D-Beschleuniger empfohlen
Sound	Mono und Stereo, Musik und Effekte getrennt regelbar, 11 CD-Audiotracks
Eingabe	Tastatur, Lenkrad, Stick und Pad (Force Feedback wird unterstützt)
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	2 Spieler am Splitscreen, Netzwerk-Patch folgt
Online-Info	<a href="http://www.ubisoft.de">http://www.ubisoft.de</a>

# SPOT AN!

WILLKOMMEN IN DER SIEDLER III - WELT!

# DIE SIEDLER III

Produktinfo 015

Bauen Sie eine komplette Wirtschaft auf, errichten Sie begehbarre Türme und Burgen, und lassen Sie Ihre Siedler auf Fähren und Handelsschiffen an Bord gehen!

Errichten Sie Tempel und Pyramiden, und stimmen Sie Ihre Götter mit ausreichend großen Opfergaben gnädig!



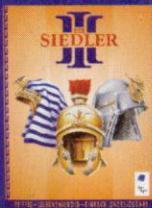
Genießen Sie die aufwendig in 3D modellierte Grafik, und lassen Sie sich von über 12 Minuten hochwertigem Zeichentrick durch die Story führen!

Spielen Sie DIE SIEDLER III auf Ihrem PC oder treten Sie im Internet gegen Siedler-Fans aus der ganzen Welt an!

Jetzt auf PC CD-ROM!

Weitere Informationen im Internet unter [www.siedler3.de](http://www.siedler3.de)

Blue Byte Software GmbH • Eppinghofer Straße 150 • 45468 Mülheim an der Ruhr • Deutschland • Technische Hotline: +49 (0)2 08 4 50 29-29



## Einmal Hölle und zurück

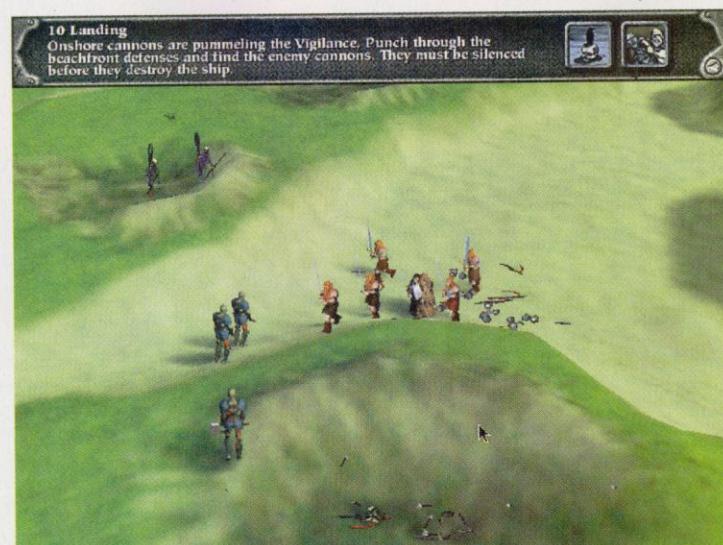
Programmintern sind bereits 60 Jahre ins Land gezogen, als sich mit Soulblighter ein Untergebener des im Vorgänger verschiedenen Oberschlümlings Balor zur Macht aufschwingt. In fünf Spielstufen und über 25 Missionen hinweg soll der Feldherr vor dem Monitor den dämonischen Emporkömmling zurück in die Hölle schicken. Dazu müssen Gefangene befreit und VIPs zu Treffpunkten eskortiert werden, man organisiert die Flucht aus einem Gefangenenzlager oder die Einäscherung einer strategisch wichtigen Brücke. Bis zum Endkampf gegen Soulblighter höchstpersönlich herrscht somit zumindest an Abwechslung kein Mangel.



Über 25 Abschnitte hinweg kämpfen Menschen und Zwerge gegen elf verschiedene Ausgebürtige der Hölle, teils auch innerhalb von Gebäuden

## Die Truppen

Wie beim Vorgänger wird auf Ressourcenmanagement und Gebäudebau konsequent verzichtet, es stehen die reinen Gefechte im Vordergrund. Entsprechend groß ist die Auswahl an Kämpfern: Auf Seiten der geknechteten Menschen und Zwerge ziehen etwa (jeweils nur limitiert vorrätige) Schwertkämpfer, Bogenschützen, Heiler sowie Wichte mit Brandsätzen und Mörsern in die Schlacht. Das Böse antwortet mit elf verschiedenen Kreaturen, darunter fliegende Speerwerfer, Säbelkrieger, Untote, Hexen und Schwarzmagier. Daneben tummeln sich auf den Schlachtfeldern noch unparteiische, aber deshalb nicht minder angriffslustige Riesenspinnen und Kampfgiganten.



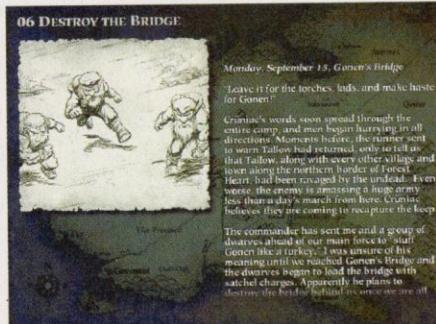
Die jeweils letzte Schlacht kann gespeichert und per Replay-Funktion nachträglich analysiert werden

## Pro & Hontra

- 25 abwechslungsreiche Solo-Missionen
- 14 Multiplayer-Karten für 12 Spielmodi
- integrierter Leveleditor
- rotier- und zoombares 3D-Terrain mit Fog-of-War und True-Line-of-Sight
- 5 Spielstufen

- unübersichtliche Kameraführung
- hakelige Steuerung
- Bitmap-Objekte nicht optimal integriert



## Das karge Missionsbriefing: eine Grafik mit Scrolltext, der auch vorgelesen wird



## Das Kommando

...über die Streitkräfte erfolgt genrekonform. Einzeln und von der Maus im Zugrahmen gebündelt, lassen sich die Einheiten zu Angriff, Verteidigung, Patrouille oder einem Stellungswechsel anhand zuvor gesetzter Wegpunkte verdonnern. Auf der von Kriegsnebel verschleierten Karte herrschen dabei dank True-Line-of-Sight realistische Sichtverhältnisse. Entsprechend entscheiden die zehn möglichen Formationen wie Linie, Keil oder Kreis ebenso mit über Sieg oder Niederlage wie die richtige Truppenanordnung: Klingenträger gehören in die vorderste Front, schlecht gepanzerte Bogenschützen und Zwerge mit Brandbomben ins zweite Glied.

Leider fällt die taktische Feinarbeit schwer, denn die Steuerung ist weit vom seit „Command & Conquer“ oder „Warcraft“ gewohnten Komfort entfernt. Im Eifer des Gefechts lassen sich einzelne Truppenteile kaum gezielt kontrollieren, vor allem die Barbaren neigen zu überschnellen Ausfällen. Und weil die 3D-Karte zwecks Übersicht auch noch gescrollt, gedreht und gezoomt werden muß, ist das Chaos quasi schon vorprogrammiert.



Bis zu einer bestimmten Tiefe können Soldaten Gewässer durchwaten; deutlich sind die spiegelnden Wasseroberflächen zu erkennen

## Präsentation und Online-Gaming

Soundeffekte, Rückmeldungen und Musikstücke – die Beschallung ist ganz passabel. Das denkt man auf den ersten Blick auch von der Grafik, doch bald schon stechen da Schnitzer ins Auge. Wenn man das mit Erhebungen und Gewässern durchzogene Polygonterrain etwa (stufenlos) rotiert, drehen sich die Bitmap-Bäume nicht mit, was ziemlich doof aussieht. Und wer mit seinen Leuten mittels Zoom auf Tuchfühlung geht, wird mit verwaschenen Texturen bestraft.

Rundum lobenswert hingegen die Multiplayer-Unterstützung: Bis zu 16 Spieler dürfen gleich in einem Dutzend Varianten gegeneinander antreten. Da sind eher gewöhnliche Modi wie „Last Man on the Hill“ (der letzte Überlebende gewinnt) ebenso darunter wie das strategisch anspruchsvolle „Assassin“ (eine ganz bestimmte Figur des Gegners muß eliminiert werden) oder die originelle „Stampede“ (wer treibt eine Schafherde schneller zum Ausgang?). Und wenn alle mit den gleichen Fallstricken der Steuerung zu kämpfen haben, überwiegt auch klar die Lust den Frust. (rf)



Rückt man den Einheiten per Zoomfunktion auf den Pelz, wirken die Bitmap-Krieger stets etwas verwaschen

## Ganz persönlich

Also noch mal: Die Bogenschützen nach hinten, einige Schwertkämpfer davor... Mist, wo rennen die Kerle denn jetzt schon wieder hin? Myth 2 könnte so ein schönes Game sein, wäre ein Sack voller Flöhe nicht manchmal einfacher zu hüten als die hiesigen Truppen! So richtig gefallen konnte mir das Spiel vorerst nicht – als Einzelkämpfer überwog der Neid auf den CPU-General, der ohne die vertrackte Steuerung klarkommt.



Jack

### Myth 2 (Bungie/GT Interactive)

Abwechslungsreiche 3D-Echtzeitstrategie mit schwacher Steuerung und starkem Multiplayer-Part

USK-Freigabe:  
Schwierigkeit:  
Preis:

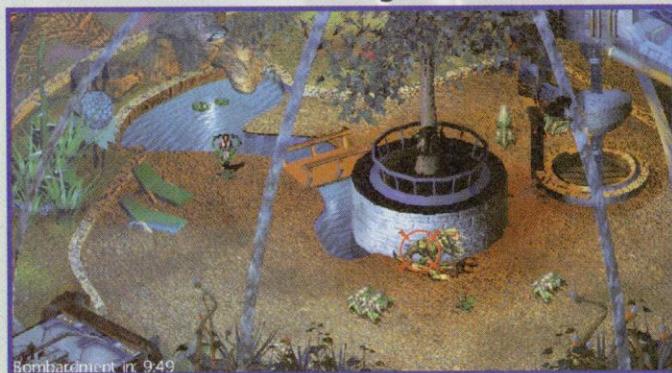
ab 16 Jahren  
5 Stufen  
ca. 99,- DM

Solo	Multi
<b>69%</b>	<b>75%</b>
<b>Solo</b>	<b>Multi</b>
74%	74%
72%	72%
59%	63%
68%	77%
<b>Steuerung</b>	<b>Motivation</b>

Datenträger	1 CD, 88 oder 445 MB auf der HD
System	ab einem P133 mit 32 MB RAM (besser P200 mit 64 MB) und Win 95/98
Grafik	640 x 480 bis 1024 x 768 Pixel, Direct3D- und Voodoo-Beschleuniger werden unterstützt.
Sound	Rückmeldungen und Effekte nicht getrennt regelbar, Musik
Eingabe	Tastatur, Maus
Sprache	englisch, deutsche Version in Vorbereitung
Multiplayer	bis zu 16 Spieler in 12 Modi auf 14 Extra-karten über LAN oder bungie.net
Online-Info	<a href="http://www.bungie.com">http://www.bungie.com</a>

# Enemy Infestation

Ripley lässt grüßen: Micro Forte schickt Echtzeitstrategen ins Gefecht gegen fiese Aliens. Was mußten sich die Biester auch ausgerechnet die terranische Kolonie auf dem Planeten Redavi als Brutstätte ausgucken?



Die Alien-Königin sorgt fleißig für Nachwuchs

Der Befreiungskampf erstreckt sich über 27 abwechslungsreiche Einsätze, die man solo oder im Team absolvieren kann; dazu kommen zehn spezielle Multiplayer-Missionen. Der Schwierigkeitsgrad steigt zügig an, besonders in den Aufträgen mit Zeitlimit: Da müssen etwa verschollene Kolonisten vor dem anstehenden Bombardement aufgestöbert und zur Landezone geschleppt werden. Wer davor nicht mit dem Tutorial trainiert hat, wird also seine liebe Not mit den komplexen Aktionsmöglichkeiten der Untergebenen haben.

Die Befehlsempfänger verfügen je nach Beruf über unterschiedliche Fähigkeiten. Soldaten sind fürs Grobe zuständig, Ärzte spritzen Bewußtlose wieder fit, Physiker verbessern Waffen (dazu zählen kurioserweise auch Fernbedienungen oder Haarspray) und dergleichen mehr. Wenn der Mann an der Maus da nicht die richtige

Nickerchen in den medizinischen Abteilungen bringen verbrauchte Lebensenergie zurück



Gebäude sollten die Kammerjäger nur in Schutzanzügen verlassen

Order im richtigen Moment verklick(er)t, enden seine Männer schnell als Alienfutter – stupide Haudraufs haben wenig Chancen, nur gewiefte Taktiker überleben. Das zugegebun mühelige Anwesen der Techniker, bestimmte Türen zu versiegeln, verhindert beispielsweise Überraschungsangriffe seitens der enorm clever agierenden Eindringlinge. Und auch der Befehl zum Verstecken oder Fliehen kann mal Leben retten.

Die Isografik der verzweigten Anlagen mag zwar nur mittelprächtig sein, besticht aber durch Details. Trotz Karte ist bisweilen allerdings schwer ersichtlich, in welche Räume man wie am schnellsten kommt. Für gruselige Atmosphäre sorgen dafür coole Animationen (gebärende Königin)

und feine Effekte wie nahezu unsichtbare Aliens mit Predator-Tarnung. Nicht zu vergessen die spannungssteigernde Musik, das furchterregende Gebrüll der Invasoren und die hektisch-panischen Statements der Verteidiger. Kurzum, *Enemy Infestation* bietet versierten Echtzeitstrategen packende Unterhaltung. Genre-Neulinge hingegen können am hohen Schwierigkeitsgrad und der teils fummeligen Steuerung rasch verzweifeln. (st)

## Mit Haarspray, Fernbedienung und Feuerlöscher auf Alienjagd

ben. Das zugegebun mühelige Anwesen der Techniker, bestimmte Türen zu versiegeln, verhindert beispielsweise Überraschungsangriffe seitens der enorm clever agierenden Eindringlinge. Und auch der Befehl zum Verstecken oder Fliehen kann mal Leben retten.

Die Isografik der verzweigten Anlagen

mag zwar nur mittelprächtig sein, besticht

aber durch Details. Trotz Karte ist bisweil-

en allerdings schwer ersichtlich, in welche

Räume man wie am schnellsten kommt.

Für gruselige Atmosphäre sorgen dafür

coole Animationen (gebärende Königin)

## Enemy Infestation (Micro Forte/Take 2)

Alienhatz für nervenstarke Echtzeitstrategen

USK-Freigabe: nicht geprüft  
Schwierigkeit: für Geübte  
Preis: ca. 89,- DM

72%

Grafik	72%
Sound	79%
Steuerung	68%
Motivation	74%

Datenträger	1 CD, 22 bis 300 MB auf der HD
System	ab einem P166 (P233 MMX empfohlen) mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	800 x 600 Pixel
Sound	Musik, Effekte und Sprachausgabe
Eingabe	Maus, Tastatur
Sprache	englisch, deutsche Version in Vorbereitung
Multiplayer	bis zu 4 Spieler via Netzwerk oder (Null-)Modem
Online-Info	<a href="http://www.enemyinfestation.com">http://www.enemyinfestation.com</a>





# FUGGER-FÜCHSE AUFGEPASST !!!

**49,95**

unverbindliche Preisempfehlung

Produktinfo 017

**ARI**

ARI DATA CD GmbH - Germany  
Hans-Böckler-Straße 13 · D-47877 Willich  
Tel.: +49 (0) 2154-9476-0  
Fax: +49 (0) 2154-9476-42  
Internet: <http://www.ari-data.de>  
e-mail: [aricdrom@aol.com](mailto:aricdrom@aol.com)

Die historische Wirtschafts-  
simulation von ARI-Games  
mit toller Grafik für 1-4 Spieler

**Jetzt erhältlich !**

# Dominant Species

Mit der SWAT-Simulation nach Tom Clancys Thriller „Rainbow Six“ gelang Red Storm vor drei Ausgaben beinahe ein Hit – mit diesem Spiel für strategische Aliens sind sie so weit von solchen Ehren entfernt wie die Erde vom Polarstern.

Das ebenso kurze wie grobkörnige Renderintro offenbart die Hintergründe des Konflikts: Jahrhundertelang kämpften die Mindlords untereinander um den Rohstoff Anima, doch das Auftauchen terranischer Raumschiffe eint den Planeten Mur gegen die neue Bedrohung. Der Spieler soll nun als Aliengeneral eine Kampagne mit 20 Einsätzen absolvieren – Solomissionen sucht man genauso vergebens wie die Möglichkeit zum Seitenwechsel.

Die ersten drei Aufträge dienen der Einführung in die Echtzeitstrategie. Doch die hat hier Genrekennern nichts Neues zu bieten: Ähnlich wie bei „Starcraft“ beginnt man jeden Feldzug mit einem Hauptnest, in dem zunächst nur schmächtige Drohnen gezeugt werden. Die Untertanen müssen dann von einer benachbarten

Quelle das gute Anima abpumpen, damit Brutplätze und Upgrade-Nester errichtet werden können. Dort lassen sich schließlich 27 verschiedene Kreaturen wie Klauenenschwinger, Rammbestie oder Langhorn züchten. Das Bestiarium wird dann einzeln oder im Gruppenrahmen zu Stellungswechsel, Patrouille, Objektschutz oder Angriff verdonnert.

Leider ist die zähe Steuerung per Maus und Keyboard auf Seiten der Gegner, zudem fehlt es dem 3D-Terrain an Details und Übersicht. So lässt sich die schwenk- und zoombare Kamera zwar beliebig zwischen Verfolger- und Freiflugmodus umschalten, doch an den neuralgischen Punkten des Geschehens landet man dennoch nicht schnell genug. Da können Tag/Nachtwechsel nebst



Die ersten drei Missionen der einzigen Kampagne dienen der Einführung, der Schwierigkeitsgrad ist allerdings schon hier beachtlich



Das Renderintro: Mit den Terranern kommt der Krieg

ganz netten Lichteffekten natürlich nur noch Makulatur sein. Zumal die Soundbegleitung sehr mittelmäßig und das Gameplay geradezu einschläfernd ist. Am Ende dominiert bei dieser Spezies trotz des eingebauten Schlachteditors schlüssig und ergrifend die Langeweile. (rf)



Die einblendbare Übersichtskarte lässt sich beklicken, überlagert das Spielgeschehen jedoch zu stark

## Aliens an die Front!

**Dominant Species**  
(Red Storm Entertainment)

Uninspirierte Echtzeitstrategie um 3D-Aliens

USK-Freigabe: nicht geprüft  
Schwierigkeit: für Geübte  
Preis: ca. 99,- DM

**43%**

<b>Grafik</b>	59%
<b>Sound</b>	55%
<b>Steuerung</b>	46%
<b>Motivation</b>	38%
<b>Datenträger</b>	1 CD, 100 MB auf der HD
<b>System</b>	ab einem P166 mit 3D-Karte (ohne: P200), 16 MB RAM und Win 95/98
<b>Grafik</b>	320 x 200 oder 640 x 480 Pixel, unterstützt Direct3D und Voodoo-Karten
<b>Sound</b>	Musik und Effekte (inkl. Sprachausgabe) getrennt regelbar
<b>Eingabe</b>	Maus, Tastatur
<b>Sprache</b>	englisch
<b>Multiplayer</b>	2 Spieler via (Null-)Modem, bis zu 4 via LAN oder Internet
<b>Online-Info</b>	<a href="http://www.redstorm.com">http://www.redstorm.com</a>



**Sammeln, aufbauen, überrennen:** Mit solch simplem Gameplay haben die Entwickler von Mythos („X-Com“) nichts am Programmcode. Hier verpassen sie der siechen Echtzeitstrategie eine Frischbyte-Kur mit Rollenspielpackung.

Als frischgebackener Zauberlehrling kehrt der Spieler zum Haus seines Onkels zurück, doch statt Lucan erwartet ihn das Chaos: Der berühmte Magier scheint entführt worden zu sein. Per Ballon startet eine Rettungsaktion, die zunächst mit einer Bruchlandung endet...

Mit dem Absturz endet das Renderintro, und das Programm blendet auf die isometrische Spielgrafik über. Hier übernimmt ein sprechender Rabe die Funktion eines Tutorials; in der einfachsten der drei Schwierigkeitsstufen hilft er auch bei Rätseln weiter. Aufträge wie die Befreiung von Gefangenen, ein Inventar sowie auf die Kampfwerte zu verteilende Erfahrungs-punkte lassen Strategen stutzen: Mana entpuppt sich als gut spielbarer Echtzeit-cocktail, dessen Rolli-Ele-mente höchst belebend wirken!

Die Praxis stellt denn auch Hardcore-Feldherren zufrieden. Da gibt es die genretypische Maussteuerung mit Zugrahmen sowie eine Iconleiste für Befehls-vergabe und Anwahl von 63 ausbaufähigen Zaubersprüchen. Via Spell werden dann u.a. 21 verschiedene Kreaturen von der Fledermaus bis zum Zombie erschaffen. Für derlei Hexereien muß man neuralgische Punkte im Terrain be-setzen, von denen die Hauptenergie, das titelge-bende Mana, abgezapft wird.

Das ausgeklügelte Levelde-sign verlangt taktische Raf-finesse, Kritik gibt es für die zu kleine Übersichtskarte und die teils unüber-sichtlichen Kämpfe. Ande-rerseits verhalten sich die CPU-Gegner in den 36 Fan-

### Magischer Cocktail, der süchtig macht

tasy-Reichen alles andere als stereotyp, wodurch es an Abwechslung nie mangelt.

Das gilt auch für die drei Grafik-welten mit keltischem, altgrie-chischem bzw. schwarzmag-i-schem Ambiente. Stets sind die Umgebungen detailliert ausgear-bietet und bieten eine explosive Palette an Spezialeffekten. Atmosphäri-sche Klänge vom Afro-Celt Sound System runden das gelungene Spiel ab. (mt)



Ehe man einen solchen Meteorhagel beschwört, sollten die eigenen Kreaturen in Sicherheit gebracht werden



Die Dialoge mit Verbündeten oder Hauptgegnern laufen automatisch ab



Jeder magische Gegenstand birgt drei po-tentielle Zauber – in diesem Screen wird vor jeder Mission die Wirkung festgelegt

Siehe auch  
Begleit-CD

### Mana – Der Weg der schwarzen Macht (Mythos/Virgin)

Echtzeitstrategie mit hohem Unterhaltungswert durch Rollenspielelemente

USK-Freigabe:  
Schwierigkeit:  
Preis:

ab 12 Jahren  
3 Stufen  
ca. 90,- DM

81%



Grafik	79%
Sound	82%
Steuerung	80%
Motivation	83%

Datenträger	1 CD, 100, 185 oder 280 MB auf der HD
System	ab einem P133 mit 16 MB RAM und Win 95/98
Grafik	640 x 480 oder 800 x 600 Pixel
Sound	11 Audiotracks, Musik u. Effekte getrennt regelbar
Eingabe	Tastatur, Maus
Sprache	Komplett deutsch
Multiplayer	bis zu 4 Spieler via Modem, LAN oder Internet
Online-Info	<a href="http://www.mythosgames.com">http://www.mythosgames.com</a>



# Aufbauen Forschen

# die VÖLKER

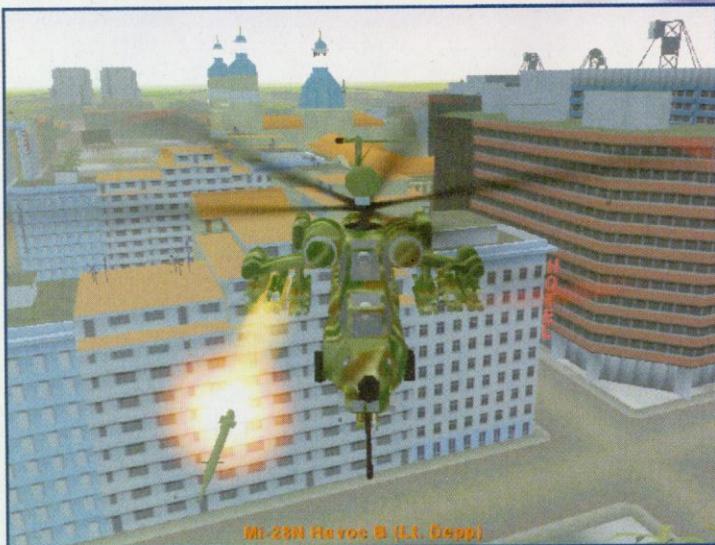


Entdecken      Kämpfen

# Test

## Simulation

Ein Spiel wider die Einsamkeit des Helikopterpiloten: Diese Flugsimulation setzt nicht nur stark auf Teamwork, sondern präsentiert mit dem russischen Mil-28 Havoc auch einen gleichwertigen Gegner für den schon so oft versofteten AH-64 Apache aus amerikanischer Produktion.



Selbst bei der Bewaffnung herrscht Chancengleichheit: Was die Hellfire-Missile für den Apache, das ist die Ataka für den Havoc



Seit Jahren bevölkern ganze Apachenstämme den PC-Himmel; andere Kampfhubschrauber dienen zumeist nur als Kanonenfutter – „Hind“ von Digital Integration und Novalogics „Comanche“-Serie, insbesondere mit dem Duell „Werewolf vs. Comanche 2.0“ sind die Ausnahmen dieser Regel. Und auch bei Empire herrscht nun Gleichberechtigung zwischen Militaria aus westlicher und östlicher Produktion: In vier umfangreichen Kampagnen (u.a. auf Kuba und in Ostasien) können die beiden Titelhelis nach Wahl eingesetzt werden.

## Ebenbürtige Gegner

### West

AH-64D Apache Longbow



Die Longbow-Variante des klassischen US-Kampfhubschraubers verfügt über ein Millimeterwellen-Radar und speziell dafür ausgelegte Hellfire-Raketen

F-16 Falcon



Ursprünglich als US-Kampfflieger für Tageinsätze konzipiert, entwickelte sich der Jet innerhalb von 15 Jahren zu einem Exportschlag in 18 Länder

A-10 Thunderbolt



Dank ihrer 30mm-Kanone und der 11 Waffenträger eignet sich die Maschine mit dem Spitznamen „Warzenschwein“ besonders zum Einsatz gegen Panzer

M1A2 Abrams



Der schwere Kampfpanzer bildet seit Jahren das Rückgrat der amerikanischen Streitkräfte: 1.500 PS machen den Stahlkoloß immerhin gut 72 km/h schnell

### Ost

Mil-28N Havoc B



Die aktuelle N-Variante des seit 1980 entwickelten Angriffshubschraubers unterscheidet sich durch Nacht- und Allwetterkapazität vom Standardmodell

SU-33 Flanker



Der etwas größere Nachfolger der SU-27 mit seiner enormen Wendigkeit bei hoher Bombenlast gilt derzeit als das weltweit führende Mehrzweckkampfflugzeug

SU-25 Frogfoot



Seit 1978 verrichtet das „Froschbein“ in der russischen Armee seinen Dienst und kann bis zu 16 Panzerabwehraketens tragen – ein wahrer Tank-Killer

T-80



Die Weiterentwicklung des T-64 wartet mit verstärkter Panzerung und einem voll stabilisierten Hauptgeschütz auf. Sie wurde 1989 erstmals in Rußland gesichtet

## Dynamik für Sieger: der Kampagnenverlauf

Sobald man sich für einen der Chopper und damit auch für eine kriegsführende Seite entschieden hat, geht es ohne Umschweife in actionreiche Luftschlachten, richtig? Falsch! Wie in einem realen Konflikt erfolgt zu Beginn eine Abtastphase der Widersacher. Für den Spieler bedeutet dies, daß zunächst lediglich Aufklärungs- und Patrouillenflüge unternommen werden können. Erst wenn man diese hinter sich gebracht hat, darf die Einheit auf einen anderen Stützpunkt verlegt, eine anfliegende Feindstaffel unschädlich gemacht oder eine ähnlich defensiv orientierte Mission angegangen werden. Die für Helikopter typische Jagd auf Panzer („Tank Buster“) folgt, sobald die Situation zu einem echten Bodenkrieg eskaliert ist – und das kann wegen des dynamischen Kampagnenverlaufs auf Basis der Erfolge des Spielers schon mal dauern.

So richtig schnell geht es hier nur im Netzwerkmodus zur Sache. Vernetzte Piloten erhalten dabei aber nicht nur die Möglichkeit zum obligatorischen Deathmatch, sondern dürfen auch gemeinsam bzw. gegeneinander eine komplette Kampagne absolvieren. Dazu gesellen sich kleinere Multiplayer-Wettbewerbe wie z.B. die Panzerjagd um Punkte innerhalb eines Zeitlimits.

## Details für Kenner: die Präsentation

Zwar gehen Apache und Havoc ohne einen Direct3D-Grafikbeschleuniger erst gar nicht an den Start, doch dafür sorgt die durchweg äußerst detaillierte Gestaltung der Boden- und Lufteinheiten zusammen mit hübschen Wettereffekten für offene Münzer. Etwas enttäuschend ist dagegen die eher schmucklose Landschaftsgrafik – und daß die schicken Feindfahrzeuge nur selten in Sichtweite des Piloten kommen. Der kann seinen Gegnern auch bloß selten zwischen Hügeln auflauern, sondern wird zumeist einfach in Bodennähe schweben und auf das Beste hoffen.

Überhaupt ist das Missionsdesign nicht die Schokoladenseite dieser Simulation: Die beiden Offensiv-Vögel sind eben auch in der Realität auf das Suchen und Zerstören spezialisiert. Wenn dies während des Spiels kaum unangenehm auffällt, dann wegen der ständig wechselnden taktilen Gegebenheiten. Und die Funksprüche sind hier mal wirklich gelungen, besonders der russische Co-Pilot ist einfach köstlich! (mz)

## Ganz persönlich



Markus

Ab und zu zocke ich zwar gern mal einen Flugi, zum harten Kern der Simulanten zähle ich mich deswegen aber nicht. Bloß scheint Apache Havoc eher für diese Zielgruppe gedacht zu sein: Zu Beginn jeder Kampagne eine Dreiviertelstunde lang ständig neu auftauchende Wegpunkte abklappern zu müssen, mag vielleicht realistisch sein, spannend ist das nicht. Wer über den Wolken vorwiegend Action sucht, findet sie also eher im Budgethangar – da wo die „Comanches“ parken.



Auf der Übersichtskarte sind die letzten bekannten Positionen aller Einheiten zu finden



Apache Havoc (Longbow 1080i-Demo)



Für Anfänger stehen einige Hilfsfunktionen bereit, darunter der automatische Abwurf von Täuschkörpern

Auch Starts und Landungen auf Helikopterträgern gehören zum Arbeitspensum der Kampfpiloten

### Apache Havoc (Razorworks/Empire)

Heli-Doppelpack in dynamischen Kampagnen mit detaillierter Umgebung

USK-Freigabe: nicht geprüft  
Schwierigkeit: variabel  
Preis: ca. 89,- DM

82%



<b>Grafik</b>	82%
<b>Sound</b>	84%
<b>Steuerung</b>	80%
<b>Motivation</b>	82%

<b>Datenträger</b>	1 CD, ab 100 MB auf der HD
<b>System</b>	ab einem P166 (besser P2) mit 32 MB RAM und Win 95/98
<b>Grafik</b>	640 x 480 Pixel, Direct3D-Beschleuniger erforderlich
<b>Sound</b>	3D-Sound, Effekte, Musik und Sprachausgabe einzeln abschaltbar
<b>Eingabe</b>	Tastatur, Maus, Joystick, Pedale und Schubregler (Force Feedback wird unterstützt)
<b>Sprache</b>	englisch, deutsche Version in Vorbereitung
<b>Multiplayer</b>	2 Spieler via (Null-)Modem, bis zu 8 im Netzwerk oder Internet als Team und gegeneinander
<b>Online-Info</b>	<a href="http://www.empire.co.uk">http://www.empire.co.uk</a>



Jack

Wenn Markus Action will, dann soll er doch mit Lara Gassi gehen – als Simulationsfan wird man von Apache Havoc nicht enttäuscht: Viel zu selten sind die Missionen einer Kampagne so realistisch miteinander verknüpft wie hier. Mal ganz abgesehen davon, daß endlich Rollen und ähnlich spektakuläre Kampfmanöver möglich sind. Und wenn die Bodentruppen einer Flugsim besser aussehen als in sämtlichen Panzerspielen, muß man dann nicht einfach begeistert sein? Wer hat überhaupt Markus gefragt?!



Die 3D-Schäfchenwolken setzen einen leistungsstarken Rechner voraus, sind jedoch abschaltbar

Die letzten Jahre galten Flugsimulationen eher als Nischenprodukte, jetzt ist das anspruchsvolle Genre plötzlich wieder salonfähig geworden – gerade vor historischem Hintergrund, wie neuere Spiele von „European Air War“ bis zu Microsofts „Combat Flight Simulator“ beweisen. Doch wenn es um akkurate Versoftungen kriegerischer Hardware geht, ist der durch einschlägige Lexika vorbelastete Hersteller Jane's traditionell erste Wahl.

Auf alliierter Seite stehen hier drei Maschinen zur Anwahl, auf deutscher sogar vier – darunter der legendäre Düsenjet

### Die hübschesten Wolken, seit es Flug- simulationen gibt

Messerschmitt Me-262. Die Vögel heben zu einer Kampagne pro Kriegspartei oder Netzwerkgefechten mit bis zu 16 Spielern ab; außerdem bietet der Internet-Server

von Jane's noch virtuelle Fluggebiete für jeweils maximal 30 Piloten.

Das Flugmodell ist in jedem Fall akkurat, die

Steuerung geht locker von der Hand. Allein die Grafik hinterläßt einen zwiespältigen Eindruck: Da teilen sich detailliert texturierte Flieger den Luftraum mit extrem schicken 3D-Wolken, die in dieser Form ihresgleichen suchen. Und auch die schwenkbaren Cockpits wissen zu gefallen. Doch am Erdboden dominiert grafi-

sche Langeweile, weil bei der Gestaltung auf die Verwendung von Luftaufnahmen verzichtet wurde. Für Stimmung und Atmosphäre ist eher der orchestrale Soundtrack zuständig, welcher sich der Spielsituation anpaßt. Und auch die Option, den Funkverkehr der Alliierten im englischen Original oder in einer deutschen Übersetzung mitzuhören, fanden wir klasse.

Kurzum, World War 2 Fighters ist ein stimmiges Produkt für historisch interessierte PC-Flieger, über dessen optische Schwächen in Bodennähe man hinwegsehen kann bzw. muß.



Getroffene Maschinen wie diese FW 190A-8 zerfallen noch in der Luft in ihre Einzelteile



Interessant: Das virtuelle Cockpit (hier eine Me 262A-1a) läßt sich auch außerhalb des Fliegers plazieren!

## Damals in den Ardennen

Am 16. Dezember 1944 startete die deutsche Wehrmacht einen letzten Versuch, den Vormarsch der Alliierten an der Westfront doch noch zu stoppen: In den frühen Morgenstunden griffen Panzerverbände die alliierten Truppen in den belgischen Ardennen an. Nach spärlichen Anfangserfolgen scheiterte die Offensive an unzureichender Luftunterstützung.



### World War 2 Fighters (Jane's/Electronic Arts)

Flugsimulation zur Ardennen-Offensive

USK-Freigabe: ab 16 Jahren  
Schwierigkeit: für Fortgeschr.  
Preis: ca. 90,- DM

**82%**



<b>Grafik</b>	79%
<b>Sound</b>	82%
<b>Steuerung</b>	80%
<b>Motivation</b>	84%

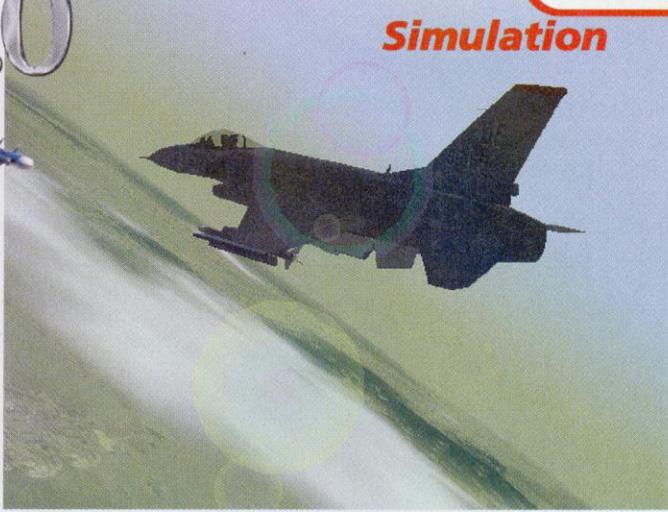
<b>Datenträger</b>	2 CDs, 40 bis 255 MB auf der HD
<b>System</b>	ab einem P200 mit 32 MB RAM und Win 95/98
<b>Grafik</b>	640 x 480 bis 1600 x 1200 Pixel, Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt (Voodoo-Karten direkt)
<b>Sound</b>	Die Begleitmusik paßt sich der Spielsituation an
<b>Eingabe</b>	Tastatur, Maus, Joystick (Force Feedback wird unterstützt), Pedalerie
<b>Sprache</b>	komplett deutsch
<b>Multiplayer</b>	bis zu 16 Spieler im Netzwerk, maximal 30 pro Arena am Internet-Server von Jane's
<b>Online-Info</b>	<a href="http://www.janescombat.net">http://www.janescombat.net</a>

# FALCON 4.0



## extra High-Tech

effensive des Jahres 1944 überhaupt mit der das Experiment gewagt und lassen alt gegen Micropose antreten.



Am optional auch wolkenlosen Himmel warten die obligatorischen Lensflare-Effekte

„Bingo! Bingo!“ ruft mir der Bordcomputer mit weiblicher Stimme zu. Hat die Frau etwa sechs Richtige im Lotto errechnet? Als dann noch „Master Cautio-  
n“ aufleuchtet, muß ich die bittere Wahrheit erkennen: Sparsamer

### Realismus, der Staub aufwirbelt

Umgang mit dem Nachbrenner und ge-  
naues Studium der rund 700 Handbuch-  
seiten können Leben retten. Micropose simu-  
liert die F-16 nämlich derart detail-  
liert, daß nahezu alle Schalter im interak-  
tiven Cockpit auch tatsächlich funktionie-  
ren und die Tastatur gar zwei- bis dreifach  
belegt ist.

Um sich mit dem hochrealistischen Flug-  
modell vertraut zu machen, dürfen 31  
Trainingseinsätze (von der ILS-Landung bis  
zu Luftkampfmanövern) absolviert wer-  
den. Anschließend ent-  
scheidet man sich bei fet-  
ziger Musikbegleitung für

eine Schnellstartmission, ein Netzwerkge-  
fecht oder einen von drei Feldzügen. Die  
Kampagnen behandeln samt und sonders  
einen fiktiven Korea-Konflikt und berück-  
sichtigen in ihrer Struktur die Erfolge bzw.  
Fehlschläge des Spielers.

Grafisch ist Falcon 4.0 ganz auf der Höhe  
der Zeit: Wer im Tiefflug über die hübsch

texturierte Landschaft brettet, kann in  
der frei dreh- und zoombaren Außenan-  
sicht verfolgen, wie seine F-16 Staub auf-  
wirbelt. Lediglich die zweidimensionale  
Wolkendecke kann nicht recht überzeu-  
gen, sie muß im Realismusmenü übrigens  
erst explizit zugeschaltet werden. Daß der  
Bordcomputer weiters im Tiefflug zum  
„Hochziehen“ rät, statt das englische  
„Pull up!“ zu verkünden, dürfte bloß  
Authentizitäts-Puristen stören. Allerdings  
ist die Simulation für just diese Zielgruppe  
gemacht, denn Einsteiger können selbst  
am optional vereinfachten Flugmodell  
verzweifeln. (mh)



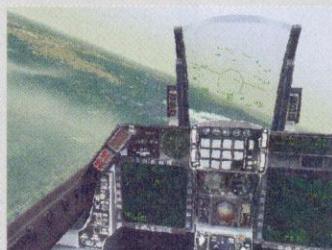
Selbst in niedriger Flughöhe pixeln die aus  
Luftaufnahmen erstellten Bodentexturen  
kaum auf



Der Newsticker versorgt den Spieler mit  
den neuesten Infos über den dynamischen  
Konfliktverlauf

## Ein Flugzeug, zwei Cockpits

Beinahe alle Schalter im **Standardcockpit** haben eine Funktion, die Perspektive kann stu-  
fenweise gewechselt werden. Hier ist Bedienung per Maus möglich, aber im Eifer der Ge-  
fechte nicht ratsam. Das **virtuelle Cockpit** ist stufenlos schwenkbar (etwa per Coolie Hat)  
und überzeugt durch Rundumsicht; die komplette Instrumentierung kann jedoch ausschließ-  
lich mit der Tastatur bedient werden.



Falcon 4.0  
(Micropose)



Die F-16 in einer Top-Sim für Profis

USK-Freigabe: ab 16 Jahren  
Schwierigkeit: für Profis  
Preis: ca. 100,- DM

88%



Grafik	85%
Sound	80%
Steuerung	85%
Motivation	92%

Datenträger	1 CD, 117 bis 545 MB auf der HD
System	ab einem P166 mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	640 x 480 bis 1600 x 1200 Pixel, Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt (Voodoo-Karten direkt)
Sound	Effekte für Funkverkehr, Triebwerk usw. getrennt regelbar
Eingabe	Tastatur, Maus, Joystick (Force Feedback wird unterstützt), Pedalerie
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	2 Spieler via (Null-)Modem, bis zu 16 per Netzwerk, Dutzende am Falcon-Server im Internet
Online-Info	<a href="http://www.micropose.com">http://www.micropose.com</a>

Historische Genauigkeit und Authentizität des Flugmodells sind nur eine Seite der Medaille, die andere ist der schiere Spaß am Spiel. Was macht nun in der Praxis mehr Laune: Handarbeit in WW2-Maschinen oder High-Tech im Cockpit der F-16? Eine Frage des persönlichen Temperaments...

## WWII FIGHTERS



Die hübschen 3D-Wolken sind kein reiner Grafikgag, sondern tarnen WW2-Piloten, die sich an den Feind heranpirschen müssen



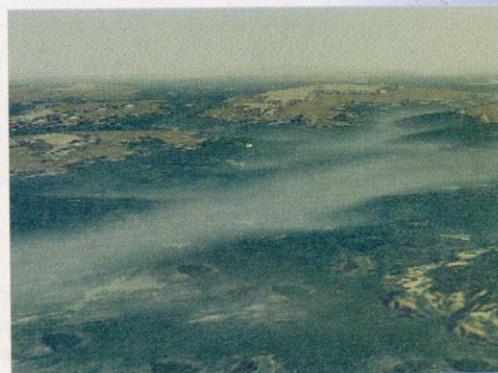
Nicht sehr realistisch, aber nützlich: Der eingeblendete Pfeil weist den Weg zum Gegner, auf Wunsch schwenkt das virtuelle Cockpit automatisch mit



Die vielen Armaturen dieser Messerschmitt Bf-109 sind überwiegend Zierwerk, hier zählt in erster Linie die Hand/Auge-Koordination



## FALCON 4.0



Vernebelte Bodenziele sind egal, in der F-16 verläßt man sich ohnehin auf die Instrumente



Vorsprung durch Technik: Das HUD (Head-up-Display) verrät den Kurs zum Gegner und wie weit mit dem Bord-MG vorgehalten werden muß



Zwei MFDs (Multifunktionsdisplays) genügen für alle spielrelevanten Informationen im Luftkrieg zwischen Nord- und Südkorea

## Die F-16 degradiert mich zum Knöpfedrucker

So komfortabel computergestützte Luftkämpfe mit einem modernen Jet auch sein mögen, bei einer Flugsimulation steht der Bordrechner dem Spaß nur im Wege: Lieber sehe ich in meiner Me-109 das Weiße im Auge des Feindes (oder zumindest seine geschwärzte Fliegerbrille) als in der F-16 einen Haufen Knöpfe, die nur gedrückt werden brauchen. Aus 20 Kilometern Entfernung, eine zielsuchende Rakete auf den Gegner zu hetzen, ist jedenfalls keine Meisterleistung...



Jack

## Drauflosballern ist keine Herausforderung

Klar ist Luftkampf in WW2-Maschinen unterhaltsam, ich fliege ja selber gern als General Kugel ein paar Runden „Air Attack“ im Internet. Der Reiz des Falken liegt aber gerade in der Komplexität moderner Technologie. Hier kann ich nicht einfach gasgeben und drauflosballern, sondern muß die Systeme meines Jets aus dem Effeß beherrschen. Allein die erste gelungene ILS-Landung ist ein unheimliches Erfolgserlebnis, das keine noch so realistische WW2-Sim vermitteln kann!



Manfred

# Jetzt kommt's ganz dicke ...

**PC**  
SHOPPING  
EMPFEHLUNG

Ausgabe 1/99

**TOP 10**  
**PLATZ 1**

Ausgabe 1/99

## ... Voodoo-Power in 2D/3D!

Mit der Grafikpower der *VICTORY II* von ELSA wird all Ihren virtuellen Gegnern Angst und Bange: Mit dem Grafikchip Voodoo Banshee, satten 16 MB SGRAM und vollem Glide- und Direct3D-Support zeigen Sie Ihren Herausforderern in brillanter und perfekt beschleunigter Form völlig unmißverständlich, wer der Chef im Ring ist! Egal, ob Sie sich nun im Deathmatch bei Unreal, in den Playoffs bei NHL 99 oder auf der Zielgeraden bei MotoRacer 2 befinden. Und als erster All-in-One-Chip von 3Dfx glänzt der Voodoo Banshee auf der *VICTORY II* dank zügiger 128-bit-Beschleunigung auch in allem, was nur in 2D daherkommt, sei es nun Internet, Textverarbeitung, Publishing oder Musiksoftware.



inkl. Vollversionen  
**NEED FOR SPEED III**  
und **RECOIL**

# ELSA VICTORY™ II

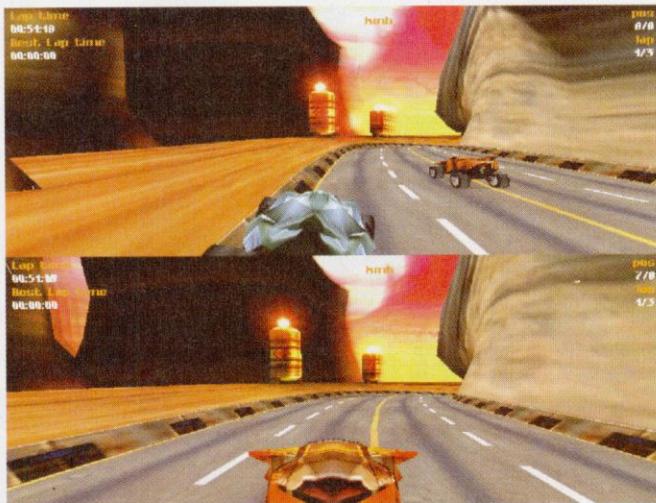
Die ganze Voodoo-Power in 2D/3D

**ELSA**

### MAD TRAX

Acht futuristische Buggies mit Tuningmöglichkeit, zehn Strecken mit herumliegenden Extras wie Raketen oder Turboschub sowie diverse Spielmodi von Einzelrennen bis zur Liga, das hört sich doch gut an. Dank der bis zu sieben einstellbaren und recht cleveren Computergegner spielt sich Mad Trax auch so – trotz der gewöhnungsbedürftigen Steuerung über Tastatur bzw. Joypad und des auf Dauer etwas eintönigen Kursdesigns. Die Grafik benötigt einen 3D-Beschleuniger (optimiert für Voodoo1 & 2), sieht aber auch so überzeugend aus wie sich der

Sound anhört. Schwachbrüsig dagegen der Multiplayermodus: Zwei Fahrer auf einem geteilten Bildschirm, mehr hat das



### Mad Trax (Project 2/Rayland Interactive)

Schick präsentierte Fun-Raserei

#### URTEIL:

**65%**

USK-Freigabe:

ab 6 Jahren

Schwierigkeit:

3 Stufen

Preis:

ca. 69,- DM

System-  
konfiguration

ab einem P166 (besser P2/266) mit 32 MB RAM, Win 95/98 und 70 MB auf der HD

### TEST DRIVE OFFROAD 4x4

Der jüngste Sproß der alten Rennspieldynastie fährt 21 Geländeflitzer wie Hummer oder Range Rover auf. Mit ihnen darf der Spieler über sechs Strecken zwischen der Schweiz und Hawaii rumpeln – und sich dabei über die abstruse Fahrphysik der hektisch zappelnden Autos und eine oftmals chaotische Streckenführung ärgern. Ohne Auswendiglernen der Kurse ist hier wahrlich kein Blumentopf zu gewinnen.

Auch die optional 3D-beschleunigte Grafik im Look des zwei Jahre alten Vorgängers sieht nicht wie ein Sieger aus; die

Soundeffekte sind ebenso öde. Bleiben die nette Musik, drei Spielmodi (Einzelrennen, Welttour und für bis zu acht Multi-

player) sowie begrenzte Tuningmöglichkeiten. Zu wenig, um im ausgereizten Genre bestehen zu können.



### Test Drive Offroad 4x4 (Accolade)

Neue Geländerennen ohne neue Einfälle

#### URTEIL:

**47%**

USK-Freigabe: ohne Altersbeschr.

Schwierigkeit: für Fortgeschr.

Preis:

ca. 79,- DM

System-  
konfiguration

ab einem P166 (besser ein P200) mit 32 MB RAM, Win 95/98 und 30 MB auf der HD

### CRIME KILLER

Die Zukunftsaussichten für Cops bleiben weiterhin düster: In diesem Actiongame wacht man als Gesetzeshüter über die Straßen einer futuristischen Metropole und jagt Verbrechern auf Befehl mit Auto, Motorrad oder Flugzeug nach. Leider sehen die Szenarien auch mit 3D-Turbo unter der Haube nicht eben sonderlich hübsch aus, zudem fehlt es an Fernsicht. Schlimmer ist, daß auf den häufig unübersichtlichen Strecken der schlimmste Feind des Spielers kein Ganove, sondern die hakelige Steuerung via Tastatur, Stick oder Pad ist.

Auch die bescheidene Gegnerintelligenz, die mäßigen Rendersequenzen und diverse Schreibfehler („Haputmenü“) lassen

auf einen Schnellschuß schließen – schade um die wirklich gelungene Begleitmusik.



### Crime Killer (Interplay/Pixelogic)

Uninspirierte 3D-Verbrecherjagd

#### URTEIL:

**42%**

USK-Freigabe:

ab 12 Jahren

Schwierigkeit:

für Geübte

Preis:

ca. 89,- DM

System-  
konfiguration

ab einem P166 mit 16 MB RAM (besser P200 mit 32 MB RAM), Win 95/98 und 80 MB auf der HD

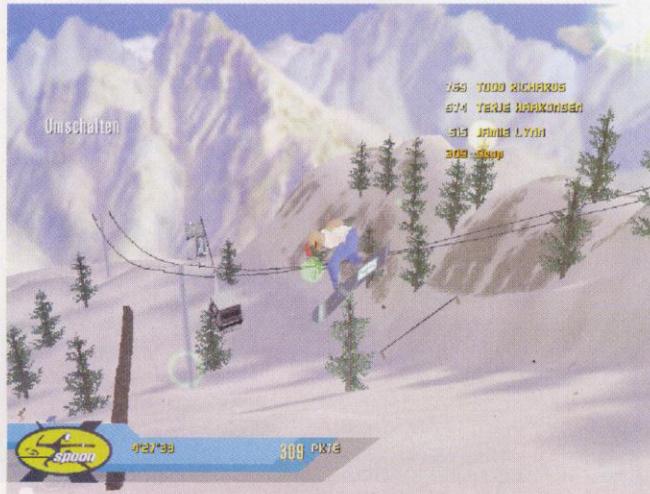
## ESPN XGAMES PRO BOARDER

Endlich erhalten Xtrem-Sportler die Möglichkeit, ihre artistischen Fähigkeiten ohne Gefahr für Leib und Leben am heimischen PC zu trainieren. Außer zu den üblichen Trick- und Abfahrtswettbewerben tritt der Snowboarder hier zusätzlich in der Halfpipe, bei einem mitternächtlichen Rennen und ähnlichen Events an – was vor allem mit bis zu sieben Netzwerkgegnern ein Heidespaß sein kann.

Besonders einsteigerfreundlich ist das weiße Vergnügen allerdings nicht. Die komplexe Steuerung setzt viel Einarbeitungszeit vor-

aus, und die sehr hübsche, im Detailgrad regelbare Grafik schreit förmlich nach einem P2 nebst schnellem 3D-Beschleuni-

ger. Dennoch gelingt Pro Boarder auf Anhieb der Sprung ganz oben aufs Siegertreppchen; schon mangels Konkurrenz.



## WCW NITRO

PC-Catcher erinnern sich vielleicht noch mit Grauen an Titel wie „WWF in your house“? Dank der Wrestling-Spezialisten von THQ sind die pixeligen 2D-Zeiten nun aber endgültig vorbei: Hier kloppen sich rund 60 Fleischberge aus WCW und NWO in hübsch anzusehenden 3D-Arenen. Und das gar nicht mal schlecht, denn außer den Standardpunches und -Kicks beherrscht jeder aus der aktuellen Kämpferriege seine aus den mitternächtlichen Sportübertragungen bekannten Trademark-Moves.

Da zudem Ringseile und Klappstühle im Fight Verwendung finden, sich auch mal Verstärkung einmischt und zu guter Letzt die „Battle Royal“ mit 30 Teilnehmern

nicht fehlt, stört es kaum, daß die (Pad-)Steuerung gelegentlich etwas hakt. Wer Wrestling mag, wird auch WCW Nitro mögen.



## THUNDER BRIGADE

Sie finden es mutig, anno 1999 noch ein Voxel Spiel der schmucklosen Sorte auf den Markt zu bringen? Dann warten Sie erst mal das Gameplay ab: Der Spieler übernimmt die Rolle eines Hovverpanzerführers, der auf fernen Planeten in 60 Missionen seine Qualitäten im Umgang mit Gefährt und Geschützen unter Beweis zu stellen hat. Die fünf Schwierigkeitsgrade reichen von lächerlich einfach bis unspielbar schwer – was größtenteils durch Variation des Waffenschadens erreicht wird...

Über kleinere Mängel wie das in

der Außenansicht falsch plazierte Fadenkreuz könnte man ja noch hinwegsehen, nicht aber über das immer gleiche Missi-

onsdesign: „Folge den Wegpunkten und vernichte alle Feinde!“ Kurzum, die Donnerbrigade ist quasi ein digitales Plädoyer für Pazifismus.



## ESPN XGames Pro Boarder (Electronic Arts)

Simulation des weißen Trendsports

**URTEIL:**

**72%**

**USK-Freigabe:** ohne Altersbeschr.  
**Schwierigkeit:** für Geübte  
**Preis:** ca. 89,- DM

**Systemkonfiguration:** ab einem P166 mit 32 MB RAM, 41 bis 283 MB auf der HD und Win 95/98

## WCW Nitro (THQ)

Ordentliches 3D-Wrestling

**URTEIL:**

**69%**

**USK-Freigabe:** ab 12 Jahren  
**Schwierigkeit:** 3 Stufen  
**Preis:** ca. 99,- DM

**Systemkonfiguration:** ab einem P166 mit 16 MB RAM, 150 MB auf der HD und DOS/Win 95

## Thunder Brigade (Bluemoon/Interactive Magic)

Panzer-Action in eintöniger Voxel-Landschaft

**URTEIL:**

**41%**

**USK-Freigabe:** ab 12 Jahren  
**Schwierigkeit:** 5 Stufen  
**Preis:** ca. 69,- DM

**Systemkonfiguration:** ab einem P90 mit 16 MB RAM, 112 oder 165 MB auf der HD und Win 95/98

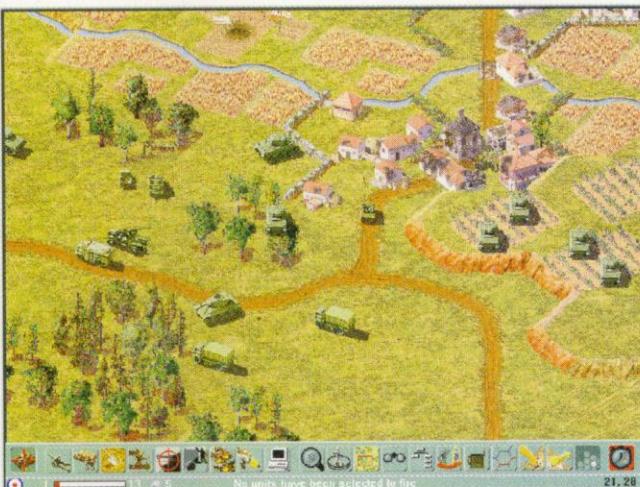
Siehe auch  
Begleit-CD

**WESTERN FRONT**

Da springt der Bildschirmgeneral im Sechseck: Wenige Monate nach der Ost-Front eröffnen Empire und Talonsoft jetzt eine weitere Feuerlinie im Zweiten Weltkrieg. In 40 Einzelszenarien und acht Kampagnen soll man Runde für Runde sein taktisches Geschick an historisch verbürgten Schauplätzen wie der Normandie oder Nordafrika beweisen.

Also wieder Aktionspunkte für Truppenbewegung, Feuer, Artilleriebeschuss oder das Anfordern von Luftunterstützung. Wieder überdimensionierte Einheiten, die von der Maus über

wenig bis gar nicht animiertes Iso-Terrain im Hex-Look gescheucht werden. Und natürlich wieder dudelige Begleitmusik.

**WORLD SPIRAL LIATH**

Die Einwohner der Welt Azeretus haben es nicht leicht: Ein Fluch trennt ihre Zeit von der im restlichen Universum. Alle paar tausend Jahre entsteht eine Lücke im Raum/Zeitkontinuum, durch die Tiche nach Azeretus verbannt wird. Nun liegt es an ihrem Freund Criss, die Kleine wieder heimzuholen.

Dank der ansprechend gerenderten Grafik, der melancholischen Musik und eher rollenspieltypischen Zaubertrankmischereien scheint das Unterfangen anfangs auch erstrebenswert. Doch allzubald schon

werden die Schwächen dieses Adventures offenbar: Steife Akteure, kryptische Bedienungssymbole und verquere Puzzles las-

Fazit: Im Westen nichts Neues, dafür mehr oder minder bewährter Nachschub für Hardcore-Strategen.

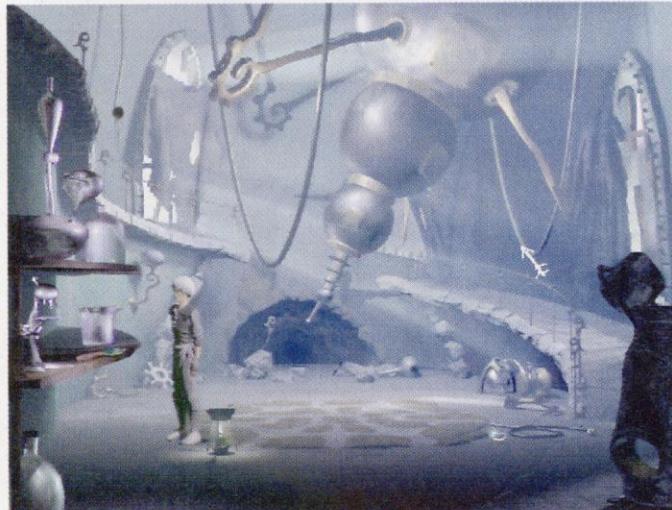
**Western Front**  
(Empire/Talonsoft)

WW2-Rundenstrategie von der Stange

**URTEIL:****50%**

USK-Freigabe: ab 16 Jahren  
Schwierigkeit: für Fortgeschrittene  
Preis: ca. 99,- DM

System-  
konfiguration ab einem P133 mit 16  
MB RAM, Win 95/98  
und 168 bis 468 MB  
auf der HD

**World Spiral Liath**  
(Amber Company/Project 2)

Renderabenteuer mit Rollenspiellementen

**URTEIL:****49%**

USK-Freigabe: ab 6 Jahren  
Schwierigkeit: für Einsteiger  
Preis: ca. 69,- DM

System-  
konfiguration ab einem P133 (besser  
P166) mit 16 MB RAM,  
Win 95/98 und 100 MB  
auf der HD

**GUTE ZEITEN,  
SCHLECHTE ZEITEN**

Begeisterte TV-Gucker erwartet hier eine brauchbare Datenbank zur Serie. Dazu gibt's ein... na, nennen wir es einmal Adventure. Und das mit allen „Qualitäten“, die auch das RTL-Pendant auszeichnen: Laiendarsteller auf unterstem Niveau, eine haarsträubende Story und mäßige Videosequenzen.

Beim Absolvieren droger Rätsel um ein paar Gegenstände aus dem Inventar und den Gesprächen im Stil der frühen Multimedia-Games wird der Spieler von den Serienzombies Daniel und Elisabeth mit absolut nervtötendem Gelaber unter-

stützt. Wer also will beispielsweise ernsthaft „gemeinsam mit der eifersüchtigen Cora Intrigen gegen Vanessa spinnen“?



Anders gesagt: Gute Zeiten für TV-Lizenzerkäufer, schlechte für PC-Abenteurer.

**Gute Zeiten,  
schlechte Zeiten**  
(RTL/Software 2000)

TV-Soap als Multimedia-Quark

**URTEIL:****17%**

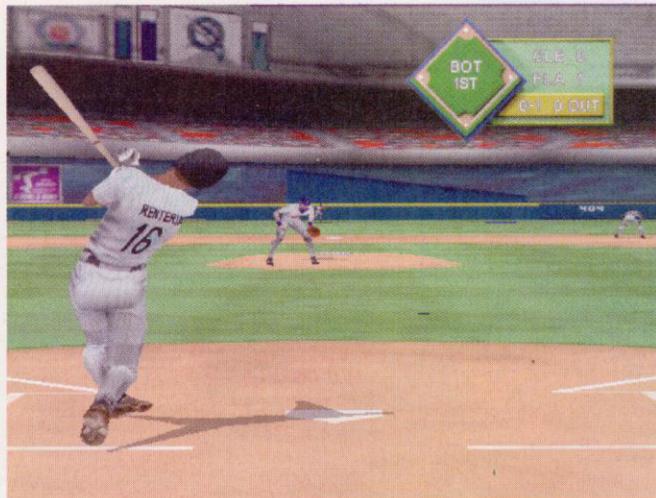
USK-Freigabe: nicht geprüft  
Schwierigkeit: für Coach Potatoes  
Preis: ca. 59,- DM

System-  
konfiguration ab einem P100 (besser  
P166) mit 16 MB RAM,  
Win 95/98 und 10 MB  
auf der HD

## VR BASEBALL 2000

Eine Sportsim aus der Grafikengenie von Shiny's 3D-Shooter „Messiah“, das klingt doch gut? Sieht aber erstaunlich schwach aus: Die realen Vorbildern nachempfundenen Cracks wirken hölzern, ihre Bewegungen oft steif. Und auch das flache Publikum und die sterilen Stadionkulissen sind enttäuschend. Im krassenen Gegensatz dazu steht ein formidabler Sound mit Nationalhymne, begeistertem Zusehergegröle sowie einem enthusiastischen, englischen Sprecher. Für Fans des Ami-Sports wichtiger dürfte aber die handzahme Steuerung via Tastatur oder Joy-

stick sein. An (taktischen) Einstellmöglichkeiten und Statistiken herrscht ebenfalls kein Mangel, weshalb man den

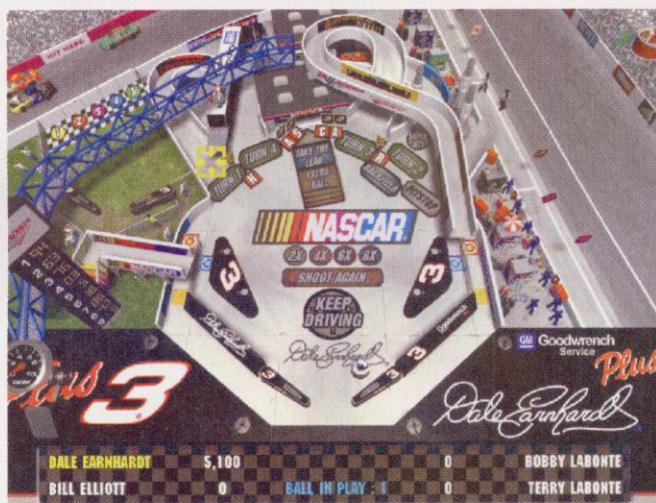


## 3D ULTRA PINBALL: TURBO RACING

„Ultra Pinball“, dieser Name stand bislang für eher schwache PC-Flipper – und steht noch dafür. Dabei wollte man hier nicht weniger, als die volle Dramatik eines NASCAR-Rennens in einen Tisch mit drei Ebenen packen. Nach ein paar Trainingsrunden darf der Spieler also nicht nur auf die Strecke, sondern auch in die Garage oder zum Boxenstopp.

Zuviel des Guten: Die schön animierten Spielflächen sind unübersichtlich, die Silberkugel gehorcht den Gesetzen der Physik nur widerwillig und ist im Gewühl der Bumper und Rampen

kaum zu finden – von planvollem Spiel kann keine Rede sein. Da nützen die akzeptable Sounduntermalung und die



## DSF SKI '99 EXTREME EDITION

Außer der US-Olympionikin Picabo Street haben die 5 aktuellen Skirennen von Sierra den bis zu 8 Wintersportlern (nacheinander) vor dem Monitor wenig Schönes zu bieten: Die Grafik ist mit 3D-Turbo nicht hübsch und ohne sogar ausgemacht häßlich, die Sondeffekte wollen nie recht zur Situation passen.

Wenn das Game dennoch kein Totalausfall ist, dann wegen seiner gelungenen Steuerung und der vielen Einstellmöglichkeiten. Auf den verschiedenen Hängen dürfen Schneedichte und Windgeschwindigkeit festgelegt wer-

den, da wählt man zwischen Skiern mit deutlich unterscheidbarem Fahrverhalten. Und da leitet die Picabo persönlich das

Homerun zwischen Computershop und Homebase mit diesem Spiel schon machen kann.

## VR Baseball 2000

(Interplay/VR Sports)

Solide Baseball-Sim mit schwacher 3D-Grafik

### URTEIL:

69%

USK-Freigabe:

nicht geprüft

Schwierigkeit:

3 Stufen

Preis:

ca. 79,- DM

System-  
konfiguration

ab einem P200 (besser ein P2/266) mit 32 MB RAM, Win 95/98 und 50 MB auf der HD, Direct3D-Beschleuniger erforderlich

NASCAR-Statistiken auch nichts mehr; statt dessen hätte man besser ein Scoreboard mit Subspielen eingebaut.

## 3D Ultra Pinball: Turbo Racing

(Sierra)

Überladener Flipper zur NASCAR-Serie

### URTEIL:

48%

USK-Freigabe:

nicht geprüft

Schwierigkeit:

für Einsteiger

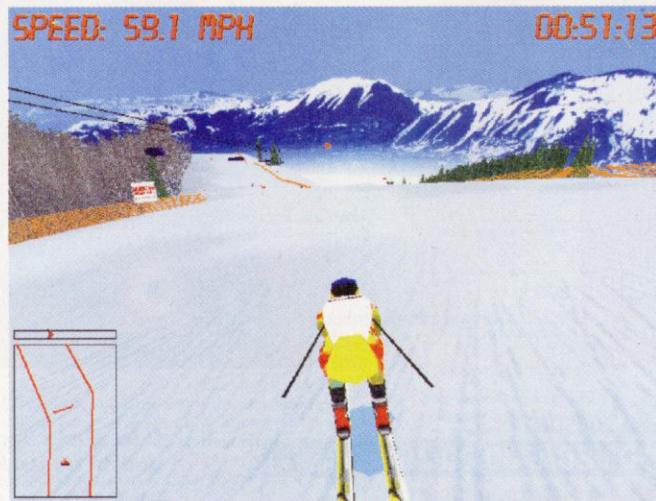
Preis:

ca. 59,- DM

System-  
konfiguration

ab einem P90 (besser P166) mit 16 MB RAM, Win 95/98 und 80 MB auf der HD

Training. Weil es derzeit praktisch keine Konkurrenz im Genre gibt, kann bzw. muß DSF Ski '99 also sogar empfohlen werden.



## DSF Ski '99 Extreme Edition

(Sierra)

Schwach präsentierte 3D-Pistenaction

### URTEIL:

60%

USK-Freigabe: ohne Altersbeschr.

variabel

Schwierigkeit:

ca. 69,- DM

System-  
konfiguration

ab einem P166 (besser P200) mit 32 MB RAM, Win 95/98 und 80 MB auf der HD

# Feuer und

**ISDN – ein Anschluß,  
zwei Leitungen und  
viele neue Möglich-  
keiten!**

## **Mehr Speed für PC und Internet!**

Selbst grafisch aufwendige Internet-Sites werden sehr schnell aufgebaut, auch Daten-



transfer von PC zu PC ist mit bis zu 300.000 bit/s\*\* viel, viel schneller. Mit ISDN spart man somit bares Geld durch kür-

zere Übertragungszeiten!

1&1 empfiehlt T-Online – per Coupon gleich mitbestellen!

## **Mehr Telefonkomfort!**

1 ISDN-Anschluß bietet mit 2 Leitungen und 3 Rufnummern (bis zu 7 weitere Rufnummern

kostenlos) jedem Ihrer Endgeräte eine individuelle Rufnummer. Sie können somit z. B. gleichzeitig 2 Gespräche auf

2 Leitungen führen, bzw. gleichzeitig im Internet surfen und telefonieren.

## **ISDN bietet viel fürs Geld!**

Der ISDN-Standard-Anschluß kostet im Monat nur 21,58 DM mehr als Ihr analoger Anschluß – und die machen sich schnell bezahlt. Denn Sie sparen bei Ferngesprächen durch den günstigen 10plus-Tarif der Deutschen Telekom AG nach der 10. Gesprächsminute volle 30 % der Gesprächskosten!

Auch wenn Sie z. B. heute mit einem Analog-Modem 1 Stunde pro Woche mit T-Online im Internet surfen, können Sie mit ISDN durch schnelleren Bildaufbau und Datentransfer bis zu 114 Minuten Übertragungszeit im Monat einsparen! Das ist bares Geld!

**Und? – Sind Sie schon  
Feuer und Flamme?!**



**Mehr Infos und Beratung zu ISDN?**

Rufen Sie einfach an: **0180/5000026** (48 Pf/Min.)

Bei telefonischer Bestellung bitte unbedingt folgende Kennziffer angeben: **002229L**

Das 1&1 ISDN-Beratungsteam ist rund um die Uhr für Sie da.

Produktinfo 006



<sup>1</sup> Geplante Preissenkung vorbehaltlich der Zustimmung durch die Regulierungsbehörde

**Oder direkt Bestell-Coupon ausfüllen  
und an folgende Adresse senden:**

**1&1 Telekommunikation GmbH · Verlagskooperationen  
Elgendorfer Str. 57 · 56410 Montabaur**

**Oder faxen an: 0180/5672829 (48 Pf/Min.)**

# Flamme für ISDN!

isdn®  
Eingetragenes Warenzeichen der Deutschen Telekom AG®

Für den richtigen ISDN-Drive!  
Die FRITZ!X PC - ISDN-Box:  
ISDN-Telefonanlage und  
ISDN-Modem in einem!

Ob Internet, Online Banking,  
ISDN-Datentransfer oder Fax, mit  
der FRITZ!X PC - ISDN-Box von AVM  
werden ISDN-Verbindungen via PC  
schnell, einfach und sicher. Und Sie  
können sogar Ihre analogen Geräte  
weiternutzen.

- Anschluß von 4 analogen Hauptgeräten (z. B. Telefon und Fax) und 2 Nebengeräten (z. B. Anrufbeantworter und Modem)
- Jedem Hauptgerät kann eine eigene Rufnummer zugewiesen werden
- Unterstützung von Telefonanlagenfunktionen wie kostenloses internes Telefonieren, Rückfrage, Makeln, Rufumleitung, Dreierkonferenz, Rückruf bei Besetzt usw.
- Direkt aus dem Adreßbuch können Gesprächspartner per Mausklick angerufen werden
- Integriertes ISDN-Modem für Datenübertragung von bis zu 64.000 bit/s, mit Datenkompression bis zu 150.000 bit/s
- Einfach zu bedienende ISDN-Kommunikationssoftware FRITZ! für Fax (Senden/Empfangen bis zu 14.400 bit/s), Anrufbeantworter mit Fernabfrage, Filetransfer und Terminalprogramm.

Systemvoraussetzungen: PC mit Pentium-Prozessor, ab 16 MB RAM, Windows 95/98.



FRITZ!X PC - ISDN-Box

149,-\*

Best.-Nr. 9408  
ohne ISDN-Anmeldung  
449,- DM auf Anfrage

Computer  
Bild  
Test-Sieger

Ausgabe 22/98



\* Nur in Verbindung mit ISDN- und T-Online-Neuanmeldung (ISDN 100,87 DM einmaliges Bereitstellungs-entgelte, zzgl. jeweiliger Grundentgelte, T-Online 12 Monate Laufzeit, 8,- DM mtl. Grundentgelte, zzgl. Telefonentgelte).

## Das Angebot für PC-Joker-Leser!

Ja!

Bitte melden Sie mich bei der Deutschen  
Telekom AG als ISDN-Neuteilnehmer an!

Ich möchte einen ISDN-Standard-Anschluß für nur 46,40 DM im Monat, inklusive  
3 Rufnummern und 2 Kanälen.

Bitte kündigen Sie zum Tag der ISDN-Einrichtung meinen bisherigen analogen  
Anschluß mit folgender Rufnummer – dadurch spare ich 24,82 DM im Monat:

(Vorwahl und Rufnummer des Alt-Anschlusses, wenn Kündigung gewünscht)

- Ich möchte einen Komfort-Anschluß für nur 5,04 DM mehr im Monat mit zusätzlicher Anzeige der Gesprächskosten am Ende der Verbindung, Rufumleitung u. T-Net-Box (digitaler Anrufbeantworter im Netz).
- Ich wünsche einen Eintrag ins Telefonverzeichnis mit den nebenstehenden Angaben. Der Eintrag wird von der Deutschen Telekom festgelegt, z. B. bei Überlänge. Hinweise zum Datenschutz und zur werblichen Nutzung entnehme ich den Telefonbüchern der Deutschen Telekom AG.
- Rufnummernübernahme erwünscht.

### T-Online gleich mitbestellen

- Ich habe noch keinen T-Online-Anschluß. Bitte melden Sie mich als Neuteilnehmer zu T-Online an. Meine Zugangskennung und mein persönliches Kennwort erhalten ich schnellstmöglich per Einschreiben von der Deutschen Telekom Online Service GmbH. An Kosten entstehen mir aufgrund der aktuellen Preisliste monatlich 8,- DM für die Zugangsberechtigung sowie das jeweils anfallende Verbindungsentgelt. Die einmalige Anmeldegebühr von 50,- DM übernimmt 1&1 für mich. Die Zugangsberechtigung kann ich nach Ablauf von 12 Monaten jederzeit bei der Deutschen Telekom Online Service GmbH kündigen.
- Ich habe bereits einen T-Online-Anschluß. Bitte verlassen Sie, daß ich auch mit meinem neuen ISDN-Anschluß weiterhin T-Online nutzen kann. Es entstehen mir keine zusätzlichen Kosten.

### Ich bestelle die FRITZ!X PC - ISDN-Box:

- in Verbindung mit ISDN und einer T-Online-Anmeldung für nur 149,- DM
- mit einer ISDN-Anmeldung für nur 199,- DM

Best.-Nr. 9408

Best.-Nr. 9407

Den Gesamtbetrag zzgl. 9,60 DM Versandkosten bezahle ich:  
 mit beigefügtem Scheck  per Nachnahme (zzgl. Gebühr)

### Meine Adresse:

Name, Vorname oder Firma (muß identisch mit Handelsregister-Eintrag sein!)

Ansprechpartner (bei Firmen bitte angeben)

Straße, Hausnummer (kein Postfach)

PLZ, Ort

Fax-Nummer (Auftraggeber muß Anschluß-Inhaber sein)

Ich bin bereits Kunde bei 1&1

### Bitte unbedingt ausfüllen:

Die Vertragsabwicklung erfolgt nach den gültigen Allgemeinen Geschäftsbedingungen sowie den Tariflisten der Deutschen Telekom AG. Das einmalige Bereitstellungsentgelt für den ISDN-Anschluß ohne Vor-Ort-Installation beträgt z. T. 100,87 DM. Ich erhalten ohne Aufpreis eine rufnummernbezogene Abrechnung der monatlichen Telefonkosten.



X

Datum, Unterschrift

Kennziffer: 002229L



### ULTIMA ONLINE: THE SECOND AGE

<http://www.owo.com>

Zum einjährigen Jubiläum ihrer Rollenspielwelt eröffnen die Design-Götter um Richard Garriott den Online-Avataren einen neuen Kontinent – und beheben via Bug-Fixing alte Fehler im Programm.

#### Neue Abenteuer

Britannia braucht neue Abenteurer, Lord British neue Untertanen und Origin neue Kunden. Daher wird das „zweite Zeitalter“ von Ultima Online mit einer Landkarte, einer Kurzbeschreibung aller Tastaturbefehle und einem daumendicken, allerdings englisch-sprachigen Handbuch in der Box eingeleitet. Nach der Installation (zwecks verringelter Wartezeiten empfehlen sich die vollen 600 MB statt der 390 MB-Alternative) liefert dann ein Renderintro im ruckfreien Halbzeilenmodus eine phantastische Erklärung für das runde Dutzend Ultima-Server weltweit: Nachdem der tapfere Avatar den bösen Magier Mondain besiegt hat, sind durch einen Unfall allerlei Kopien der Fantasy-Welt Britannia entstanden...

#### Neue Helden

Vor Spielbeginn muß man sich wie gehabt registrieren lassen, wobei wieder eine vierwöchige Schonfrist gewährt wird, ehe zehn Dollar pro Monat fällig werden. Auch der Charaktergenerator ist ein alter Bekannter: Über Schieberegler bestimmt man Stärke, Geschick und Intelligenz seines Alter egos, danach dürfen drei spezielle Fähigkeiten für 14 mögliche Berufe gewählt werden. Als Meuchelmörder wird man Giftmischen vorziehen, als Zauberer sein magisches Potential aufpeppen, als Kämpfer körperlich fit sein wollen usw. Auch Geschlecht, Hautfarbe und Frisur dürfen bestimmt werden, haben jedoch keinen Einfluß auf das Spielgeschehen.

Bei der anschließenden Verbindung zum Server empfiehlt es sich, einen Startpunkt in Europa anzuwählen – zwei mit überwiegend deutschsprachigen Teilnehmern werden derzeit offriert. Und schon wird man in eine virtuelle Welt entlassen, die keine Verlierer kennt. Das Ziel ist hier die Existenz an sich. Während man sein täglich Brot als Schneider, Schmied oder Schreiner ebenso verdienen kann wie als Heiler, Magier, Krieger, Dieb oder fahrender Händler, lebt das Programm von der mannigfaltigen Interaktion der vielen, vielen Spieler aus aller Herren Länder untereinander. Zwar verteilen NPCs Aufträge, und es gibt Dungeons ebenso wie Monster, zwar wird man seine Fertigkeiten schulen und nach neuem Besitz (Ausrüstung, Waffen etc.) streben, doch am Ende zählt nur das Überleben. Wer stirbt, kann sich zwar regenerieren lassen, geht jedoch vieler Errungenchaften verlustig.

Das Renderintro hat eine Erklärung für die vielen Ultima-Welten im Netz

### ULTIMA ONLINE THE SECOND AGE



Offline-Training ist auf einer kleinen Insel voller NPCs und Monster möglich

Der neue, alte Charaktereditor für Beruf, Fähigkeiten und Aussehen



Der Lieferumfang: ausführliches Handbuch in englischer Sprache, Tastaturbelegung und Landkarte von Britannia, mittlerweile auf Pappe





Neu: ein zusätzlicher Kontinent und der optionale Vollbildmodus

### Neue Features

Die wichtigste Einführung dürfte hier der neue Kontinent mit zwei Städten, frischen Monstern und Dungeons sein. Optisch sind dabei zwar kaum Unterschiede zu entdecken, doch verteilen sich die 640 x 480 Iso-Pixel jetzt optional auch auf ein Vollbild. Wie gehabt, können Boxen für Spielerstatus, Tips, Inventar usw. an beliebiger Stelle am Bildschirm platziert werden. Neu ist, daß man nun auch mit Gleichgesinnten chatten kann, die sich nicht in Rufweite befinden. Zudem wurde die Anzahl der Monster und Wildtiere generell aufgestockt, die NPCs vergeben nur noch Aufträge, die auch tatsächlich existieren, und der Datenfluß konnte weiter optimiert werden. Dazu gesellen sich ein integrierter Online-Übersetzer zwecks Kommunikation mit fremdsprachigen Mitspielern und die deutsche Online-Hilfe. Übrigens kommen gegen 15 Dollar via Patch auch alle registrierten User der Urversion in den Genuß der relativ bescheidenen Innovationen. Für alle anderen gilt: Ja, Ultima Online ist und bleibt ein Erlebnis. Nein, wer nicht bereit ist, Tage und Wochen in den „Aufbau“ seiner Figur zu investieren, kann sich sein Geld sparen – U.O. ist fast schon eine Lebensaufgabe und keinesfalls für den kleinen Abenteuerhunger zwischendurch geeignet. Da sollte aber auch die Hardware mitspielen, denn die



Ultimative Infos liefert die englischsprachige Ultima-Homepage

### Alle Neuerungen auf einen Blick

- \* zusätzlicher Kontinent
- \* neue Monster und Dungeons
- \* Vollbildmodus
- \* verbesserte Chatfunktion
- \* Online-Dolmetscher
- \* englisches Handbuch

Mindestkonfiguration (P166 mit 16 MB RAM und 28.8-Modem) verleiht viel vom möglichen Spaß. Die Empfehlung des Herstellers ist also wörtlich zu nehmen: Das Abenteuer beginnt mit einem P233 mit 32 MB RAM und ISDN-Karte. (rf)

Präsentation	● ● ●
Bedienung	● ● ●
Motivation	● ● ●
Sprache:	englisch

Verbesserte Version der Online-Rollis von Origin für mehrere tausend Spieler gleichzeitig, benötigt zumindest einen P133 mit 16 MB RAM, Win 95/98 und 390 MB auf der HD sowie ein Modem mit 28.800 Baud. Gebühren: vier Wochen kostenfrei, danach 10 Dollar im Monat. Komplettdeckung für 99,- DM, als Update für 12 Dollar.

Wir sind  
nicht käuflich.

Gamesmania -

kostenlos &  
unbestechlich

ONLINE GAMES

[www.gamesmania.com](http://www.gamesmania.com)  
Reviews, Previews,  
Demos, News,  
Cheats & mehr.

### EXTREME WARFARE

<http://www.extremewarfare.com>

Quasi „Wargasm“ für Internet-Marsianer: Bei Trilobyte entsteht soeben ein futuristisches 3D-Actionspektakel, das die Spieler im Kampf um den roten Planeten zu Infanteristen, Piloten und Panzerfahrern macht.

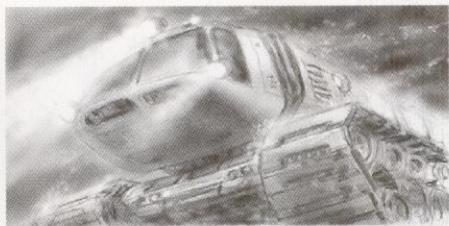
#### Mars macht mobil

Diese Zukunft begann bereits vor 40 Millionen Jahren. Laut Story plante die Rasse der Sway damals, vom Mars auf die Erde umzusiedeln, doch das Unternehmen scheiterte an einer verheerenden Seuche. Die wenigen Überlebenden zogen sich in die Tiefen des Alls zurück und hinterließen der Menschheit ein Erbe, das sie erst 1999 entdeckt: Im ewigen Eis der Antarktis finden Forscher eine Basis der Marsianer mitsamt Terraformingtechnologie. Was einst dazu dienen sollte, die Erde umzuwandeln, wird also jetzt dazu benutzt, den Mars erblühen zu lassen. Ein Fehler, denn im Jahr 2050 kehren die ursprünglichen Besitzer zurück, um den Klonisten mit Waffengewalt den Mietvertrag zu kündigen.

#### Wahl der Waffen

Die Hintergrundgeschichte und Details zum Spiel sind ebenso auf der Homepage zu finden wie das Anmeldeformular für den kostenlosen Betatest. In 20 Solomissionen wird man sich dabei wahlweise auf die Seite der Heimkehrer schlagen oder die Erdstreitkräfte bei der Verteidigung ihrer Zweigstelle am Mars unterstützen dürfen. So oder so müssen Installationen des Gegners gesprengt, Nachschubwege lahmgelegt und die Kräfte des Feindes dezimiert werden. Je nach Mission zieht der Spieler als High-Tech-Landser mit einem halben Dutzend Waffen wie Flammenwerfer, MG oder Raketenmörser zu Felde oder befehligt eines von zehn verschiedenen Luft- und Bodenfahrzeugen. Auf terranischer Seite mögen das eher konventionelle Jeeps, Panzer oder Kampfhubschrauber sein, während die Sway mit Antigravtanks, Luftkissenbomben und Schwebetransportern attackieren. Bei einigen Vehikeln darf man sich sogar entscheiden, ob man lieber am Steuer sitzt oder die Bordkanonen bedient.

Die Vorgeschichte existiert bisher nur als gezeichnetes Storyboard für ein gerendertes Intro



Der Spieler kann sich entweder bei den außerirdischen Sway verpflichten oder in die Erdstreitkräfte eintreten

#### Krieg der Welten

Keine Überraschung, daß der Kampf um den roten Planeten am Ende vor allem auf Multiplayer zugeschnitten sein wird: Auf 20 eigenen Schlachtfeldern dürfen sich bis zu 32 Spieler gleichzeitig an gängigen Modi wie Deathmatch oder Capture-the-Flag austoben. Doch stupides Ballern allein soll nicht immer genügen, auch durchdachtes Missionsdesign mit festgelegten Parametern will man den Internet-Truppen offerieren. Wer dann zum Beispiel die gegnerische Verteidigungsanlage einebnet oder ein bestimmtes Gebäude erobert, hat den Sieg in der Tasche.

Optisch hat man sich das im Stil eines gehobenen 3D-Shooters vorzustellen. Da sollen die engen Korridore von Basen ebenso

erforscht werden wie weitläufige Außenlandschaften mit Tag/Nachteffekt. Und stets will die schick texturierte Polygongrafik alles auffahren, was schön und effektreich ist: Nebel, transparenter Rauch, Licht, Schatten sowie natürlich Animationen satt. Während der Kämpfe wird man dabei jederzeit zwischen Innenansicht und Verfolgerkamera wechseln dürfen; eine einblendbare Minikarte sorgt für Überblick.



Mann gegen Marsianer heißt es in mehreren Spielmodi für bis zu 32 Multiplayer gleichzeitig: 16 Teilnehmer pro Seite



Zehn verschiedene Luft- und Bodenfahrzeuge sowie 25 aufrüstbare Waffensysteme sind angekündigt

## Technische Voraussetzungen

Eine 3D-Karte wird nicht zwingend ins Marschgepäck gehören, dürfte jedoch für spektakulärere Aussichten sorgen. Für den Download der Betaversion (dessen Umfang bei Redaktionsschluß noch nicht feststand) wird ein P133 mit 16 MB RAM und 28.8er Modem genügen; wie es mit der endgültigen Verkaufsversion aussieht, bleibt abzuwarten – dito deren Preis und eventuelle Kosten für Spiele über Server. Doch vielleicht klärt ein Blick auf die Homepage derlei Fragen ja bereits, genau wie die noch offene zur Soundqualität. (rf)



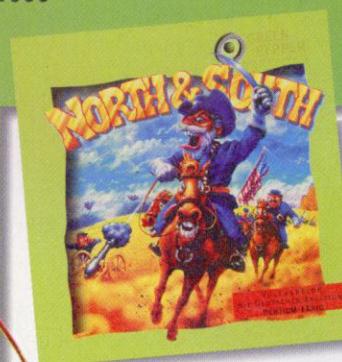
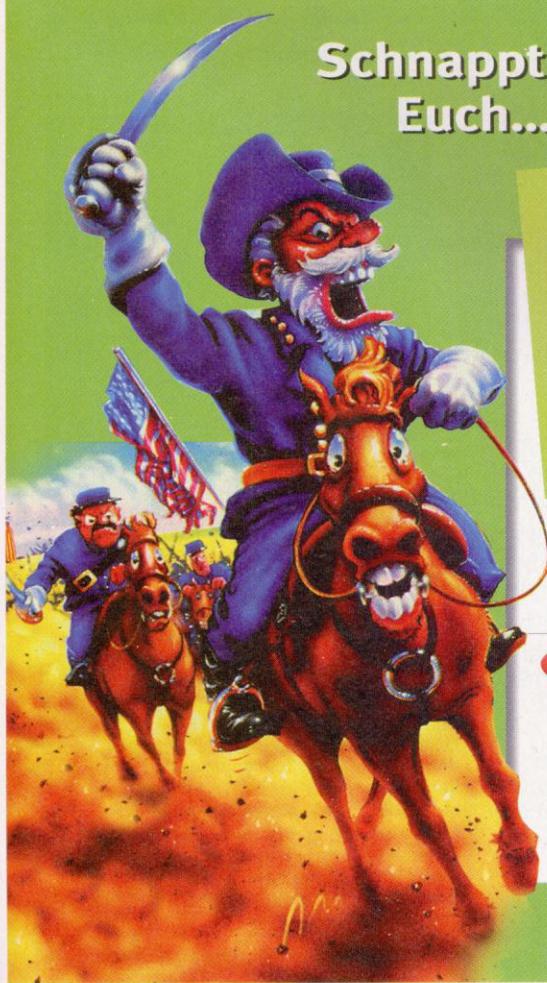
Die 3D-Grafik wird alle gängigen Be-  
schleunigerkarten unterstützen, je-  
doch nicht voraussetzen

### Extreme Warfare

1 HERSTELLER: Trilobyte  
GENRE: 3D-Action  
ERSCHEINT: 1. Quartal 1999  
HOMEPAGE: englisch

Unter der angegebenen Internetadresse fin-  
den sich Videos, Fotos und Infos zum Spiel.  
Hier kann man sich auch per E-Mail als Betate-  
ster bewerben, wobei alle gängigen 3D-Be-  
schleuniger unterstützt werden sollen. Der  
Umfang des Downloads und eventuelle Ge-  
bühren standen bei Drucklegung noch nicht  
fest.

## Schnappt sie Euch...



Zeigen Sie Ihren Feinden, wie man kämpft, und führen Sie Ihre Truppen in die Schlacht. Das Strategie-Abenteuer, das einfach Spaß macht. Und vor allem – **pentium-fähig** – einfach per Mausklick.  
EVP 9,95 DM



**Shanghai Drachenauge**  
Ziel ist es, alle Steine paarweise vom Spielfeld zu entfernen. Einfaches Prinzip – knifflige Ausführung! Variantenreiche Spielzüge, Musik und Effekte sorgen für Spannung.  
EVP 9,95 DM

**GREEN PEPPER**  
BEST ENTERTAINMENT®



**Stunt Driver**  
Die Straßenver-  
kehrsordnung beachten?  
Vergessen Sie's!  
Der ganze Spaß eines echten  
Stunt-Renners,  
aber ohne Risiken. Bereiten Sie sich auf die wildesten und gewagtesten Stunts Ihres Lebens vor.  
EVP 9,95 DM



**Sim City**  
Ein echter Klassiker der Computer Unter-  
haltungssoftware. SimCity fordert Sie heraus, die Stadt Ihrer Träume zu erschaffen. Die Trennung zwischen Spaß und Lernen wird gesprengt:  
Mit einem simplen Interface und der Möglichkeit, auf fast jedem Computer zu laufen, ist SimCity **DAS Einsteiger Spiel** der Simulation.  
EVP 9,95 DM

### NETPANZER

<http://www.pyrosoftgames.com>

Wo die Veteranen von Westwood mit „C&C: Sole Survivor“ patzten, wollen die Newcomer von Pyrosoft glänzen: Statt nur einer Einheit dürfen die bis zu 100 Spieler hier ein Dutzend verschiedene Panzer gleichzeitig in Echtzeitgefechte führen.

Auf der firmeneigenen Homepage darf man sich zur Zeit mit Name und E-Mail-Adresse zum Betatest anmelden – wer dann tatsächlich in die engere Wahl kommt, das entscheiden die texanischen Feuerwerker nach eigenen Gesichtspunkten.

Prinzipiell hat man sich Netpanzer wie „Command & Conquer“ für vernetzte Kettenraßler vorzustellen, allerdings ohne Ressourcenmanagement. Es wird also weder abbaubare Rohstoffe geben, noch warten Gebäude auf ihr Richtfest. Dafür geht die Steuerung der Panzerzüge dank Zugrahmen gewohnt flott von der Hand, wenn sich bis zu 100 Strategen pro scrollbarer Iso-Karte zur Materienschlacht treffen.

Drei Spielmodi sind vorgesehen: Im *Fraglimit* gewinnt, wer zuerst die vorbestimmte Abschüßquote erfüllt hat, beim *Timelimit* steigt der beste Schütze nach einem festgelegten Zeitpunkt aufs Siegertreppchen. Am meisten Komplexität verspricht aber *Outpost*, wo mehrere neutrale Außenposten der Eroberung harren. Mit den dort installierten Fabriken darf

dann ein Dutzend verschiedener Typen produziert werden; vom kleinen, flinken Spähpanzer bis hin zu langsamem, aber feuerstarken Einheiten mit Raketenwerfern.

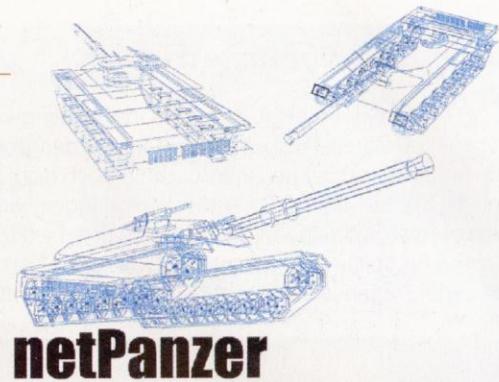
Schon vorab beeindruckt hat uns die schiere Größe der einzeln anwählbaren Schlachtfelder mit Maßen von 10 x 13 bis hin zu 64 x 48 Bildschirmen – da sollte auch bei voller Teilnehmerzahl wahrlich genug Platz zum Manövrieren bleiben! An Grafikeffekten kündigt Pyrosoft akkuraten Schattenwurf für alle Objekte, wallende Nebel, Wolken sowie feurige Explosionen an. Über die Soundbegleitung wissen wir noch nichts zu berichten, doch dürfte die ohnehin nebensächlich sein.

Fazit: Wer Erzernte und Bautätigkeit nur für lästige Pflichten hält, braucht nicht auf

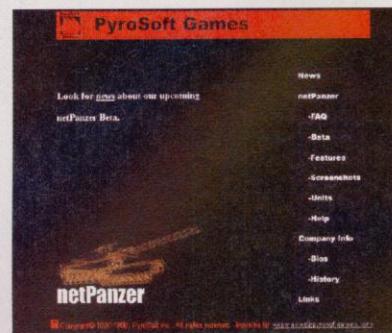


„Command & Conquer 3: Tiberian Sun“ zu warten, sondern kann sich noch heute zum kostenlosen Betatest dieser schnörkellosen Echtzeitgefechte anmelden. Hoffentlich klappt's dann auch mit den texanischen Nachbarn. (rf)

Ob leichter Spähpanzer oder schwere Artillerie, das Dutzend verschiedener Einheiten wird sich genreüblich per Maus und Zugrahmen befehligen lassen



Im Panzerkrieg auf scrollbarem Iso-Terrain (bis zu 64 x 48 Bildschirme groß!) werden die maximal 100 Teilnehmer auch Allianzen bilden dürfen



Die Homepage von Pyrosoft liefert Bilder, Infos und das Anmeldeformular für den kostenlosen Betatest

### Netpanzer

1  
HERSTELLER: Pyrosoft  
GENRE: Echtzeitstrategie  
ERSCHEINT: 1. Quartal 1999  
HOMEPAGE: englisch

Voraussetzung zur Teilnahme am kostenlosen Betatest sind ein P133 mit 16 MB RAM und 10 bis 20 MB freier Speicherplatz auf der HD. Nach Ausfüllen und Absenden des Anmeldeformulars auf der Pyrosoft-Homepage erhält man per E-Mail Bescheid zu Download etc.

# WIR SEHEN UNS IM CLUBHOUSE.

Jeden Samstagmorgen –  
nur für euch.

Captain Future



SAT.1  
CLUBHOUSE



NEU

level x

PC-Spiele und Profi-Tips  
in Zusammenarbeit mit:

PC Heft & Spiel

SAT.1

Ich drück' Dich!

## Die wichtigsten Fachbegriffe im Heft

### HARDWARE

**analog:** Während digitale Informationen nur aus Nullen und Einsen bestehen, sind bei analogen Signalen beliebige Zwischenstufen möglich

**digital:** Digitale, also binäre Daten bestehen nur aus Nullen und Einsen

**Dongle:** Kopierschutzverfahren, bei dem ein kleiner Baustein in einen Port des Rechners gesteckt werden muß

**DVD:** Digital Versatile Disk; der designierte Nachfolger der CD-ROM: doppelseitig beschreibbar mit 2,6 Gigabyte Speicherplatz und Übertragungsraten von bis zu 1.300 Kilobyte pro Sekunde

**Force Feedback:** Ein Elektromotor in Joystick oder Lenkrad simuliert spürbar Krafteinwirkungen, etwa durch Gegensteuern oder Rütteln

**RAM:** Random Access Memory, der Arbeitsspeicher des Computers

**ROM:** Read Only Memory, ein nicht beschreibbarer Speicher, von dem nur gelesen wird

### SOFTWARE

**abgesicherter Modus:** Über F8 während des Starts kann Win 95/98 so ohne Netzwerktreiber und in nur 16 Farben gebootet werden

**AI:** Artificial Intelligence, Künstliche Intelligenz (KI)

**Benchmark:** Programme zur Ermittlung der Leistungsfähigkeit einzelner Rechnerkomponenten

**Bug:** gängiger Name für

Programmfehler, die teils mit Bugfixes oder Patches nachträglich behoben werden können

**DirectX:** Software/Hardware-Schnittstelle von Microsoft, bestehend aus den Komponenten Direct3D, DirectDraw, DirectSound und DirectPlay. Für moderne Spiele unter Win 95/98 meist unentbehrlich.

**Emulation:** Nachahmung eines eigentlich nicht vorhandenen Standards. So ermöglicht ein C64-Emulator, daß C64-Software am PC läuft

**KI:** Künstliche Intelligenz (auch AI)

**MPEG:** Motion Picture Expert Group; ein Verfahren zur Kompression digitaler Videos. MPEG 2 kommt auf den neuen DVDs zum Einsatz

**NPC:** „Non Player Characters“ sind vom Computer gesteuerte Figuren, mit denen der Spieler interagieren (reden, tauschen etc.) kann

**Strafen:** nennt man bei 3D-Shootern die seitliche Bewegung bei gleichzeitiger Beibehaltung der Schuflrichtung

**Tutorial:** eine Übungsmission, die in die Bedienung eines Spiels einführt

**Update:** bringt ein Programm auf den neuesten Stand, u.u. durch einen Bugfix oder Patch

**USB:** Universal Serial Bus; einheitlicher Anschluß für Drucker, Maus, Tastatur, Joystick usw.

### GRAFIK

**3D-Engine:** allein für die Grafikausgabe zuständige

Programmroutine, die häufig nicht für jedes Spiel neu geschrieben, sondern angepaßt und wiederverwendet wird

**3Dfx:** Hersteller der 3D-Chips „Voodoo“ und „Voodoo 2“

**Add-on-Board:** 3D-Beschleunigerkarte, die zusätzlich zu einer 2D-Karte in den Rechner gesteckt wird

**AGP:** Accelerated Graphics Port; Schnittstelle zwischen Grafikkarte und Prozessor; schneller als der bisherige PCI-Bus

**Alpha-Blending:** ermöglicht Transparenzeffekte für Wasser, Rauch etc.

**Anti-Aliasing:** glättet Kanten in Polygongrafik

**bilineares Filtering:** unterdrückt grobe Schachbrettexuren bei Objekten im Vorder- sowie Flimmern im Hintergrund

**Dithering:** Bei Auflösungen mit geringer Farbtiefe werden mit diesem Verfahren fehlende Farben durch Muster aus zwei anderen Farben erzeugt

**Echtzeit:** meint, daß die Grafikumgebung eines Spiels laufend neu berechnet und dargestellt wird – im Gegensatz zu vorberechneten Sequenzen, die nur abgespielt werden.

**FPS:** Frames per Second; die Anzahl der pro Sekunde dargestellten Bilder

**Glide:** Treiber zur Ansteuerung von 3Dfx-Karten

**Highcolor:** Auflösung mit 16 Bit Farbtiefe (65.536 Farben)

**Kombi-Karte:** Zwitter aus 2D-Karte und 3D-Beschleu-

niger

**MIP-Mapping:** ist die Verwendung verschieden aufgelöster Texturen für Objekte in unterschiedlicher Entfernung

**Multi-Texturing:** ermöglicht realistische Animationen durch die Berechnung verschiedener Texturen eines 3D-Objekts in einem Durchlauf

**OpenGL:** Treiber zum Ansteuern von 3D-Karten (ähnlich Direct3D)

**Pixel:** einzelner Bildpunkt auf dem Monitor

**Polygon:** Vieleck; moderne 3D-Grafik setzt sich aus Polygonen zusammen

**RAMDAC:** Random Access Memory Digital Converter; erzeugt aus digitalen Bilddaten ein Videosignal

**Rendering:** Der Computer errechnet aus einem 3D-Gittermodell ein Bild oder eine Animation

**Textur:** die Oberflächenstruktur eines Polygonobjekts, etwa Stein, Holz oder Glas

**Truecolor:** Auflösung mit 24 Bit Farbtiefe (ca. 16.8 Mio. Farben)

**Voodoo:** 3D-Beschleunigerchip des Herstellers 3Dfx (aktuell: Voodoo 2)

**Z-Buffering:** ermöglicht die perspektivisch korrekte Plazierung von sichtbaren bzw. verdeckten Objekten im dreidimensionalen Raum

### ONLINE

**Account:** Zugangsberechtigung für einen Online-Dienst oder ein Spiel

**Baud:** ein übertragenes Bit pro Sekunde

**Browser:** Programm zum

Navigieren im WWW

**Chat:** Online-Unterhaltungen via Tastatur

**Client:** einzelner Arbeitsrechner, der via Internet oder lokalem Netzwerk (LAN) mit einem zentralen Server verbunden ist

**Cookie:** auf der lokalen Platte abgelegte Informationen einer Web-Seite, die bei erneutem Besuch zum Tragen kommen

**Download:** Herunterladen von Daten aus dem Internet auf den eigenen Rechner

**Frames:** Unterteilung des Browser-Fensters in einzelne Bereiche

**Homepage:** „Heimatadresse“ einer Firma oder Privatperson im Internet

**Java:** systemübergreifende Programmiersprache für Online-Anwendungen; überwiegend Grafik

**LAN:** Local Area Network; lokales Netzwerk, das Server und Clients per Kabel miteinander verbindet

**Server:** zentraler Computer eines Netzwerks

**Site:** Internetadresse, bestehend aus mehreren Seiten

**Plug-In:** kleine Programme, die Browser um zusätzliche Funktionen erweitern (etwa für Animationen, Sound usw.)

**URL:** Uniform Ressource Locator; beschreibt die Adressen von Rechnern im Internet (z.B. <http://www.pcjoker.de>)

**WWW:** World Wide Web; jener Teil des Internets, durch den man sich mit einem Browser bewegt (Text, Bilder, Animationen usw.)

## Gewinner aus dem letzten Heft

### Charts

Das 3D Power Pack gewinnt

Peter Brokenicky, Wien, Österreich

Urban Assault geht an

Karolina Ded, Köln

Gold Games 3 bekommt

Michael Götz, Altendorf

### Lucky Strike Originals



Den 1. Preis, die exklusive Dakota-Racingjacke schicken wir an  
Christoph Mendorf, Haltern

Das Modell von James Deans Porsche Speedster erhält

Kalle Markhoff, Bochum

Und die originale Baseballmütze gewinnt

Petra Meyeroltmanns, Köln

### Höllenritt und Marsresidenz

Der Hauptgewinn war ein hydraulischer Simulations-Sessel „Rock'n'Ride“, dazu ein Mars-



Grundstück und das Spiel „Dethkarz“ inklusive T-Shirt. Und das alles hat gewonnen

Matthias Klipper, Köln

Je einmal Dethkarz zusammen mit einem exklusiven T-Shirt senden wir an

Hendrik Bettges, Marburg

Achim Richter, Taufkirchen

Kay Roche, Sadisdorf

Elisabeth Ungerer, Offenbach

Oliver Dorer, Gütenbach

Reinhold Wild, Plochingen

Hans-Jürgen Schöning, Herford

Malte Schmitz, Hamminkeln

Gerhard Siegesmund, München

Nico Gessner, Hamburg

## REDAKTIONSFAVORITEN

BRIGITTA



## RETURN TO KRONDOR

Weil es den Vorgänger schon auf der Heft-CD gab

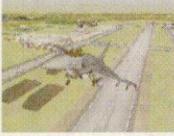
JACK



## ASGHAN

Weil ich Laras Hintern echt nicht mehr sehen kann

MANFRED



## FALCON 4.0

Weil 700 Seiten Handbuch die ideale Zuglektüre sind

MARKUS



## SPEED BUSTERS

Weil mich sonst im Autoverkehr niemand für meine Strafzettel belohnt

PAUL



## TUNGUSKA

Weil ich Mulders Theorie zum Meteoritenabsturz nicht glaube

RICHY



## TUROK 2

Weil die meisten anderen guten 3D-Shooter schon indiziert sind

STEFFEN



## FUTURE COP L.A.P.D.

Weil ich sonst vor dem Schießen immer fragen muß

TRILLE



## BALDUR'S GATE

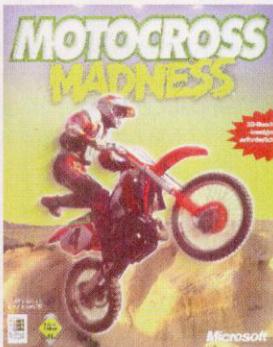
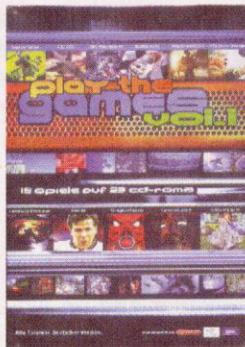
Weil Parties mit schönen Frauen und Zaubertränken ganz mein Ding sind

Ein neues Jahr, zwei neue Lesercharts – für Multiplayer und Online-Gamer! In Zukunft benötigen wir Ihre Mithilfe also gleich dreifach, dafür gibt es aber auch wieder drei bärenstarke PC-Spiele zu gewinnen. Schicken Sie uns bitte Ihre Favoriten für die jeweilige(n) Kategorie(n) auf einer Postkarte oder als E-Mail; Anzahl und Reihenfolge der Nennungen ist beliebig. Aktuelle Games werden wie immer bevorzugt, indizierte nicht berücksichtigt. Und ein lesbarer Absender ist wie immer in Ihrem ureigensten Interesse.

Joker Verlag • Charts • Max-Loidl-Weg 4 • 85598 Baldham

E-Mail: charts@pcjoker.de

## Die Gewinne



Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, nicht aber die Berücksichtigung eines Wunschgewinns, falls auf den siegreichen Einsendungen ein solcher notiert ist. Viel Glück!

## LESERCHARTS



1. (1) ANNO 1602
2. (2) COMMANDOS
3. (4) AGE OF EMPIRES
4. (7) STARCRAFT
5. (5) TOMB RAIDER 2
6. (6) DIE SIEDLER 2
7. (14) FRANKREICH 98
8. (10) FORSAKEN
9. (8) ANSTOSS 2
10. (12) COMMAND-& CONQUER 2

## VERKAUFSCHARTS



1. (-) DIE SIEDLER 3
2. (-) ANNO 1602 ERWEITERUNG
3. (4) ANNO 1602
4. (-) RAILROAD TYCOON 2
5. (-) N.I.C.E. 2
6. (2) NEED FOR SPEED 3
7. (3) COMMANDOS
8. (-) CAESAR 3
9. (18) AOE: DER AUFSTIEG ROMS
10. (8) BUNDESLIGA MANAGER 98

## MULTIPLAYER



1. (-) FORSAKEN
2. (-) ULTIMATE RACE PRO
3. (-) WORMS 2
4. (-) DIE SIEDLER 3
5. (-) POPULOUS 3

## ONLINE



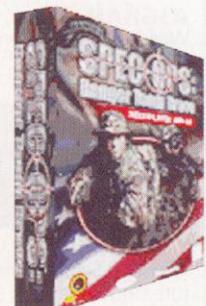
1. (-) AIR ATTACK
2. (-) ULTIMA ONLINE
3. (-) WARBIRDS
4. (-) MERIDIAN 59
5. (-) AIR WARRIOR 2

Die Weihnachtsgans ist längst verdaut, der Rutsch ins neue Jahr hoffentlich ohne Schäden an Leib und Leber überstanden. Zeit, sich wieder voll auf das Wesentliche zu konzentrieren: Wo komme ich preiswert an neue Games, wie an Nachschub für alte Favoriten?

## ADD-ONS

### Editor für Caesar 3

Den Editor für Sierras antike Aufbausimulation darf man sich nicht nur **kostenlos aus dem Internet** saugen, Sie finden ihn auch auf unserer aktuellen Begleit-CD. Anhand dreier Grafiksets lassen sich damit eigene Landschaften designen, es können Ereignisse wie Erdbeben, Gladiatorenauftaufen usw. integriert und Dinge wie Startkapital bzw. -rang und Siegbedingungen festgelegt werden. So gehen Städtebauer neuerdings auf Wunsch gegen ein Zeitlimit ans Werk. Und das alles funktioniert natürlich auch mit der deutschen Version des Hauptprogramms. Nur der Form halber hier noch die URL, wo der knapp 12 MB große Editor zum Download bereitsteht: <http://www.caesar3.com>



### Spec Ops: Ranger Team Bravo

Bislang nur als Import für **19,95 US-Dollar** erhältlich ist das **Multiplayer Add-on** zum 3D-Shooter von Zombie/BMG. Sämtliche Einsätze des Hauptprogramms lassen sich damit im Team oder gegeneinander in Angriff nehmen. Dazu kommen sechs spezielle Deathmatch-Levels für gesellige Soldaten sowie drei neue Kampagnen für Einzelkämpfer. Hier jagt man Kriegsverbrecher in Bosnien, hebt eine Fabrik für biologische Waffen im Irak aus und rettet einen abgestürzten Bomberpiloten im Vietnam des Jahres 1968.



### Subversion: Incoming Expansion Pack

Ebenfalls ein Fall für Importeure bleibt vorläufig das **offizielle Add-on** zu Rage Softwares 3D-Shooter **Incoming**. Gegen umgerechnet **ca. 39,- DM** bietet Hersteller Instant Access 48 brandneue, über acht Einsatzgebiete verteilte Missionen. Dabei steuert bzw. bekämpft man jeweils zehn neue Landschaften sowie Luftfahrzeuge. Das gilt übrigens für alle Voll- und (Grafikkarten beigelegten) OEM-Versionen des Hauptprogramms gleichermaßen.

## BUDGET

### Soft Price

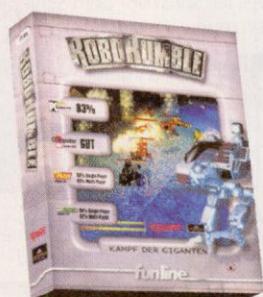
Infogrames hat die Reihe mit den weichen Preisen weiter aufgestockt. Ab sofort offeriert man hier den Flugi **F-22 Air Dominance Fighter (83%)**, die Space Opera **I-War (89%, Hit)** sowie das PC-Brettspiel **Star Wars Monopoly** für nur noch jeweils **39,95 DM**. Die königliche Echtzeitstrategie **Seven Kingdoms (85%, Hit)**, die Wirtschaftssim **Der Industriegigant (82%)**, das digitale Schiffeversenken **Flottenmanöver (33%)** und die zeitgemäße 3D-Adaption des Arcade-Klassikers **Frogger (72%)** stehen für je **29,95 DM** in den Händlerregalen. Und die historische Wirtschaftsstrategie **Herrscher der Meere (75%)** ist gar schon für **19,95 DM** zu haben.



### Topware Funline

„Fun zum super Preis“ verspricht Topware mit der neuen Budget-Serie; für das Jahr 1999 sind immerhin an die 25 Titel geplant. Den Anfang macht die feine 3D-Echtzeitstrategie **Robo Rumble – Kampf der Giganten (83%)**, welche ab sofort für **29,95 DM** über den Ladentisch rumpelt.

Novitas hat seine Budgetserie um ein tolles Trio für SIMulanten erweitert. Da hätten wir mit **Sim City Classic (85%)** zunächst den Urvater des digitalen Städtebaus mit deutscher Anleitung für schlappe **9,95 DM**. Höher hinaus geht es mit **Sim Tower (72%)** und **Sim Copter (77%)**, die in komplett deutschen Versionen jeweils **19,95 DM** kosten.



# Bestellcoupon Joker-Shop

- per Nachnahme
- per Vorausklasse (Geld oder Scheck liegt bei).
- **WICHTIG: DM 6,50 (Ausland DM 10,-) für Porto dazurechnen.**  
(bitte in die entsprechenden Kästchen die gewünschte Anzahl eintragen)
- per Überweisung nach Erhalt der Rechnung

Ich bezahle  
Ich bestelle:

Bei Bestellung bitte ausfüllen, abtrennen und an umseitige Adresse schicken  
Absender bitte nicht vergessen!

<b>Infogrammes</b>	<b>16/17,54/55,94/95</b>
Produktinfo	007,029,009
<b>Interact by Jöllenbeck</b>	<b>30/31</b>
Produktinfo	045
<b>Joker Verlag</b>	<b>34/37</b>
<b>Microprose</b>	<b>7,41</b>
Produktinfo	016,021
<b>Microsoft</b>	<b>70/71</b>
Produktinfo	004
<b>Mindscape</b>	<b>53</b>
Produktinfo	030
<b>Novitas</b>	<b>111</b>
Produktinfo	041
<b>Okay Soft</b>	<b>133</b>
Produktinfo	040
<b>Philip Morris</b>	<b>152</b>
<b>Prism Leisure</b>	<b>59,83</b>
Produktinfo	024,023
<b>Saitek</b>	<b>75</b>
Produktinfo	019
<b>SAT 1</b>	<b>113</b>
Produktinfo	027
<b>Softgold</b>	<b>46/47</b>
Produktinfo	008
<b>Software 2000</b>	<b>10/11</b>
Produktinfo	042
<b>Ubi Soft</b>	<b>21</b>
Produktinfo	018
<b>Westfalenhallen Dortmund</b>	<b>45</b>
Produktinfo	047

Einem Teil der Aboauflage liegt ein Prospekt der Firma Norman Rentrop bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

Produktinfo 039

## Knallhart kalkuliert - Unsere

## TOP 10

Age of Empire: Rome	54,99
Anno 1602	69,99
Anstoss Gold	59,99
Caesar 3	79,99
Combat Flight Sim	79,99
Die Siedler 3	69,99
Dune 2000	69,99
European Air War	59,99
Gran Touring	69,99
Tomb Raider 3	74,99

Saite

Ein neues TOP Label am Zubehör-Himmel – aber noch günstig!

Bestellung Anhänger	Produkt	Preis	Bestell-Nr.	Bestell-Nr.	Bestell-Nr.	Bestell-Nr.	Bestell-Nr.	Bestell-Nr.	Bestell-Nr.
Touring	69,99	N	Starshot <sup>1</sup>	64,99	TM Formula 1	169,99	169,99	169,99	169,99
Fandango	23,99	2	Star Wars: Behind the Magic	69,99	TM Formula 1 Lenkr. 2	249,99	249,99	249,99	249,99
reindeer	23,99	3	Space Shuttle Squadron	69,99	Premier Pad	139,99	139,99	139,99	139,99
D.J. Win 95	69,99	4	Steel Panthers <sup>3</sup>	69,99	Top Gun Joystick	139,99	139,99	139,99	139,99
ball 6	24,99	5	Stratego <sup>4</sup>	59,99	Force Gear	139,99	139,99	139,99	139,99
					Skateboard	139,99	139,99	139,99	139,99
					Creatures <sup>5</sup>	139,99	139,99	139,99	139,99

## LÄDEN

adelpreise können abweichen!  
Händleranfragen willkommen!  
**Fragen Sie nach unserem**

## Händler-

## Partnerschaftsmodell! 9310 Berlin

Eishockey Manager	19,99	Axe & Allies	69,99	hing, Subversion	84,99	The House o. t. Dead	62,99
Elizabethan Classic	54,99	Baldur's Gate*	69,99	Interstate 5 Nitro	62,99	The War of the Worlds	79,99 P
Extreme Assault	12,99	Baphomets Fluch	69,99	Israeli Air Force	74,95	Theatre of Pain*	79,99 P
Extreme Falcon	12,99	Baphomets Fluch 2	69,99	Jagged Alliance 2*	69,99	Tiger Woods 99*	29,99
FIFA Soccer Manager	24,99	Battle* Barrage	69,99	Jazz Jack Rabbit 2+1	59,99	Tiny Trails	34,99
Fottenhammover	24,99	Battle Arena, Toshinden 2	69,99	Jedi Knight II: Jedi Outcast	34,99	Titanic	24,99
Boy Scouts	24,99	Battlefront: Empire of S.	69,99	Jet Set Willy Stories of S.	34,99	Tomb Raider	34,99
Boy Scouts Corps	24,99	Battling the Magic*	69,99	Jetfighter: Full Burn*	54,99	Tomb Raider 1 Dir. Cut	34,99
Frogger	24,99	Big Air*	69,99	John Madden NFL 99*	79,99	Tomb Raider 2	24,99
FX Fighter Turbo	9,99	Billig 2*	69,99	John Sinclair	69,99	Tomb Raider 2 Add on	24,99
Gene Machine	9,99	Blind Nights*	69,99	King of the Force*	69,99	John Sinclair 3	49,99
Gecko	24,99	Blitz 2 Rallye	69,99	King Quest 8	74,95	Top 100 Hornets Nest	24,99
Grand Prix 2	24,99	Broadside*	69,99	KKND 2: Krossfire	59,99	Tribal Rage	79,99
Have a N.I.C.E. Day	24,99	Bundesliga Man, 98	74,99 N	Knights and Merchants	54,99	Tunguska	69,99
Heavy Gear	24,99	Bundesliga 99	74,99 N	Leisure S. Larry Casino	84,99	Jurok 2 dt. 5	77,99
Heroes of M&M Full Pack	24,99	Byzantine	69,99	Lands of Lore 3	74,99 P	UVI: Chamberion Man.	44,99
Herrsch der Meere	24,99	Cæsar	74,99	Lands of Lore 3 "99	74,99 P	UVI: Chamberion Man. "Ultimate Ascension"	79,99
Herrsch der Meere Total Fraevers	24,99	Cæsar Gold	37,99	Lode Runner 2*	69,99	Ultimate Strategy Archives	54,99
Holiday Island	24,99	Caesar's Fantasy Slots	39,99	Lord of Magic + Data	64,99 N	Unreal dt. Version	74,99
Hugo 5	24,99 P	Cart Precision Racing	74,99	Lord of the Rings	69,99	Unreal 3d. Version	74,99
Imperium Galactica	24,99 P	Castrol Honda Superbike	74,99	Lost City	69,99	Unreal 3d. Version	74,99
Incubation	24,99	Centurion	62,99	M1 Tank Platoon 2	69,99	Upsilon Assault	44,99
Indiana Jones Mission	24,99	Centurion	62,99	Magic: d. Zusammenkun	57,99	Villa Miramar	34,99
Indiana Jones 3+4	24,99	Chessmaster 6000	72,99	hieu: Spells of	34,99	Viper Racing 450 PS	44,99
Interstate 76	24,99	Civil War General 2	62,99	Magic: Duel of Planes	69,99	Virtua Fighter 2	49,99
I-War	24,99	Civilisation 2000	34,99	Mayday	69,99 N	Virtua Fighter 2 "99	49,99
Jack Orlando	24,99	Civ 2: Anno Domini	52,99	MAX 2*	84,99	Virtua Fighter 2 "Wall Street" *99	72,99
Japanische Krieg	24,99	Civ 2: Untoldtales Welt	52,99	Mechcommander	39,99	War Box*	47,99
Kananya	24,99	Civ 2+Data 1+2	62,99	Megaman 4*	64,99	Warbirds*	72,99
KKND Classic	24,99	Claw	34,99	Mighty Max	69,99	Wargames	72,99
King's Quest 7	19,99	Cloedo 2	59,99	MIA Win95	69,99	Warren	76,99
Knalltumpr	24,99	Comanche Star Rally	69,99	Micro Machines 3	34,99	Warhammer 2	34,99
Leisure Gear 7	24,99 P	Comanche 3.0 Gold	75,99 P	Myst & Magic 6	69,99	Warlords 3	79,99
Last Express	24,99	Combat Flight Simulator	75,99 P	Mystley Island 1+2	57,99	Westfront	54,99
Lighthouse	19,99	Commandos	79,99	Monopoly	69,99	West of Metal Country*	34,99
Little Big Adventure 2	24,99	C&C 2 + oder 2 Data je	79,99	Monopoly Star Wars	32,99	Wizardry Compilation*	37,99
Lords of the Realm Royal Ed.	24,99 P	Combat Ball	79,99	Monster Truck 2	59,99	World Football Manager	79,99
Lord of the Rings	24,99 P	C&C 3 + or 3 Data	89,99	Moto Racer 2	79,99	World War 2 Fighters*	79,99
ML2 Abrams	24,99	Corporws	64,99 N	MotoGP Madness	49,99	Worms 2	44,99 P
Mad News	19,99	Creatures 2	69,99	Moto Racer 3	49,99	Worms: Unrest, Access	44,99
Man of War*	24,99	Crime Hunter	64,99	Myst Special	49,99	X-Files: The Game	44,99
Master of Orion 2	24,99	Crown & Throne*	69,99	Myst 2 (Riven)	69,99	X-Wing vs. Tie Fighter + Miss	59,99
MDK	24,99	Daikatana*	69,99	Myst: The Fallen Lords	79,99	You don't know Jack	22,99
Mechwarrior 2	24,99	Dark Colony	42,99	NBA 99	74,99		34,99
Monster Trucks	27,99	Dark Colony Mission	19,99	NBA Live 99	74,99		
Monty Python: Waste of	19,99 N	Dark Hermetic Order	99,99				
NASCAR: The Pack	24,99	Dark Vengeance	64,99 N				
NASCAR 4 Speed SE	24,99	Das fünfte Element	59,99				
NHL Hockey 97	24,99	Das schwarze Auge 1-3	34,99				
Nihilist	9,99	Deathkarz	74,99				
Nuclear Strike	24,99 P	Deathstars*	74,99				
Outpost 1+2	24,99	Der Fußballmanager*	79,99				
Outpost 2	24,99	Der Industrie-Expo Set	79,99				
Outpostum 2	27,99	Descent: Freespace	79,99				
Phantasmagoria 1	24,99	Das hierzu: Silent Threat	29,99				
Pinball Classics Vol. 1	24,99	Die by the Sword	64,99				
Pinball Classics Vol. 2	24,99	Die by the Sword Mission	59,99				
Pirates! Gold	24,99	Die Siedler 2 Mission	29,99				
Player Manager 2	12,99	Die Siedler 2: Besiedlung	29,99				
Police Quest: Böse Wölfe	19,99	Die Versuchung	64,99 P				
Police Quest: Wölfe 1+2	24,99	Die Völker*	69,99				
Privateer 2: Darkening	24,99	Discworld 2	37,99				
Pro Pinball: Timewalk	24,99 P	Dodgem Arena*	59,99				
Puzzle Bobble Classic	19,99	Dominion dt.	64,99				
Rayman's World	24,99	Duke Nukem 3D	64,99				
Rebel Assault 2	24,99	Fußballmanager	37,99				
Red Baron 1. Classic	24,99	FSF 98/99 Saison Edition	34,99 N				
Redline Racer	24,99	FSF Fanpaket	19,99				
Resident Evil 1	24,99	Friction* 2	54,99				
Resident Evil 2	24,99	Dune 2000	19,99				
Robo Rumble	24,99 P	Dune 2000: Desert	19,99				
Schleicherfahrt	24,99	Dungeon Keeper 2*	79,99				
Sens. World of Soccer	19,99	Dynasty Warriors 2	69,99				
Seven Years War	24,99	Eagle Strike 21-40 Gold Pack	74,99				
Shangai: The Mom, 2	9,99	Eastern Front	74,99				
Silent Service 2	9,99	Eastern Front Mission 1	24,99				
Sim Copter	19,99	Emulator*	69,99				
Sim City Classic	19,99	Emergency	49,99				
Sim Tower	19,99	Empire 2*	69,99				
Stadt der verl. Kinder	24,99	Entomotica*	44,99				
Stars!	24,99	European Air War	59,99				
Steel Panthers 2	24,99	Evolution	77,99				
Stunt Driver	24,99	Expert Pool*	59,99				
Sub Culture	24,99	Extreme Speed	57,99				
Syndicate Wars Classic	25,99	Extreme Speed 2*	57,99				
Teamchief	19,99	F1 Racing	39,99				
TFX 3 F22	24,99	F1 Racing Sim. 2	69,99				
The Dig	24,99	F16 Aggressor	99,99				
Theme Hospital	24,99	F1 Race 19-29 Bundle	56,99				
Throne of War	24,99	F1 Race 20-29 Bundle	56,99				
Timegate	24,99	F1 Race 30-39 Bundle	56,99				
Timegate 2	24,99	F1 Race 40-49 Bundle	56,99				
Timegate 3	24,99	F1 Race 50-59 Bundle	56,99				
Timegate 4	24,99	F1 Race 60-69 Bundle	56,99				
Timegate 5	24,99	F1 Race 70-79 Bundle	56,99				
Timegate 6	24,99	F1 Race 80-89 Bundle	56,99				
Timegate 7	24,99	F1 Race 90-99 Bundle	56,99				
Timegate 8	24,99	F1 Race 100-109 Bundle	56,99				
Timegate 9	24,99	F1 Race 110-119 Bundle	56,99				
Timegate 10	24,99	F1 Race 120-129 Bundle	56,99				
Timegate 11	24,99	F1 Race 130-139 Bundle	56,99				
Timegate 12	24,99	F1 Race 140-149 Bundle	56,99				
Timegate 13	24,99	F1 Race 150-159 Bundle	56,99				
Timegate 14	24,99	F1 Race 160-169 Bundle	56,99				
Timegate 15	24,99	F1 Race 170-179 Bundle	56,99				
Timegate 16	24,99	F1 Race 180-189 Bundle	56,99				
Timegate 17	24,99	F1 Race 190-199 Bundle	56,99				
Timegate 18	24,99	F1 Race 200-209 Bundle	56,99				
Timegate 19	24,99	F1 Race 210-219 Bundle	56,99				
Timegate 20	24,99	F1 Race 220-229 Bundle	56,99				
Timegate 21	24,99	F1 Race 230-239 Bundle	56,99				
Timegate 22	24,99	F1 Race 240-249 Bundle	56,99				
Timegate 23	24,99	F1 Race 250-259 Bundle	56,99				
Timegate 24	24,99	F1 Race 260-269 Bundle	56,99				
Timegate 25	24,99	F1 Race 270-279 Bundle	56,99				
Timegate 26	24,99	F1 Race 280-289 Bundle	56,99				
Timegate 27	24,99	F1 Race 290-299 Bundle	56,99				
Timegate 28	24,99	F1 Race 300-309 Bundle	56,99				
Timegate 29	24,99	F1 Race 310-319 Bundle	56,99				
Timegate 30	24,99	F1 Race 320-329 Bundle	56,99				
Timegate 31	24,99	F1 Race 330-339 Bundle	56,99				
Timegate 32	24,99	F1 Race 340-349 Bundle	56,99				
Timegate 33	24,99	F1 Race 350-359 Bundle	56,99				
Timegate 34	24,99	F1 Race 360-369 Bundle	56,99				
Timegate 35	24,99	F1 Race 370-379 Bundle	56,99				
Timegate 36	24,99	F1 Race 380-389 Bundle	56,99				
Timegate 37	24,99	F1 Race 390-399 Bundle	56,99				
Timegate 38	24,99	F1 Race 400-409 Bundle	56,99				
Timegate 39	24,99	F1 Race 410-419 Bundle	56,99				
Timegate 40	24,99	F1 Race 420-429 Bundle	56,99				
Timegate 41	24,99	F1 Race 430-439 Bundle	56,99				
Timegate 42	24,99	F1 Race 440-449 Bundle	56,99				
Timegate 43	24,99	F1 Race 450-459 Bundle	56,99				
Timegate 44	24,99	F1 Race 460-469 Bundle	56,99				
Timegate 45	24,99	F1 Race 470-479 Bundle	56,99				
Timegate 46	24,99	F1 Race 480-489 Bundle	56,99				
Timegate 47	24,99	F1 Race 490-499 Bundle	56,99				
Timegate 48	24,99	F1 Race 500-509 Bundle	56,99				
Timegate 49	24,99	F1 Race 510-519 Bundle	56,99				
Timegate 50	24,99	F1 Race 520-529 Bundle	56,99				
Timegate 51	24,99	F1 Race 530-539 Bundle	56,99				
Timegate 52	24,99	F1 Race 540-549 Bundle	56,99				
Timegate 53	24,99	F1 Race 550-559 Bundle	56,99				
Timegate 54	24,99	F1 Race 560-569 Bundle	56,99				
Timegate 55	24,99	F1 Race 570-579 Bundle	56,99				
Timegate 56	24,99	F1 Race 580-589 Bundle	56,99				
Timegate 57	24,99	F1 Race 590-599 Bundle	56,99				
Timegate 58	24,99	F1 Race 600-609 Bundle	56,99				
Timegate 59	24,99	F1 Race 610-619 Bundle	56,99				
Timegate 60	24,99	F1 Race 620-629 Bundle	56,99				
Timegate 61	24,99	F1 Race 630-639 Bundle	56,99				
Timegate 62	24,99	F1 Race 640-649 Bundle	56,99				
Timegate 63	24,99	F1 Race 650-659 Bundle	56,99				
Timegate 64	24,99	F1 Race 660-669 Bundle	56,99				
Timegate 65	24,99	F1 Race 670-679 Bundle	56,99				
Timegate 66	24,99	F1 Race 680-689 Bundle	56,99				
Timegate 67	24,99	F1 Race 690-699 Bundle	56,99				
Timegate 68	24,99	F1 Race 700-709 Bundle	56,99				
Timegate 69	24,99	F1 Race 710-719 Bundle	56,99				
Timegate 70	24,99	F1 Race 720-729 Bundle	56,99				
Timegate 71	24,99	F1 Race 730-739 Bundle	56,99				
Timegate 72	24,99	F1 Race 740-749 Bundle	56,99				
Timegate 73	24,99	F1 Race 750-759 Bundle	56,99				
Timegate 74	24,99	F1 Race 760-769 Bundle	56,99				
Timegate 75	24,99	F1 Race 770-779 Bundle	56,99				
Timegate 76	24,99	F1 Race 780-789 Bundle	56,99				
Timegate 77	24,99	F1 Race 790-799 Bundle	56,99				
Timegate 78	24,99	F1 Race 800-809 Bundle	56,99				
Timegate 79	24,99	F1 Race 810-819 Bundle	56,99				
Timegate 80	24,99	F1 Race 820-829 Bundle	56,99				
Timegate 81	24,99	F1 Race 830-839 Bundle	56,99				
Timegate 82	24,99	F1 Race 840-849 Bundle	56,99				
Timegate 83	24,99	F1 Race 850-859 Bundle	56,99				
Timegate 84	24,99	F1 Race 860-869 Bundle	56,99				
Timegate 85	24,99	F1 Race 870-879 Bundle	56,99				
Timegate 86	24,99	F1 Race 880-889 Bundle	56,99				
Timegate 87	24,99	F1 Race 890-899 Bundle	56,99				

# Update Service

Die Weihnachtsgans ist längst veran Leib und Leber überstanden. Ze ren: Wo komme ich preiswert an

## ADD-ONS

### Editor für Caesar 3

Den Editor für Sierras antike Aufbausimulation darf net saugen, Sie finden ihn auch auf unserer aktuell sich damit eigene Landschaften designen, es könne stände usw. integriert und Dinge wie Startkapital b werden. So gehen Städtebauer neuerdings auf Wu les funktioniert natürlich auch mit der deutschen Ve ber hier noch die URL, wo der knapp 12 MB große

Bitte mit  
1 Mark  
freimachen,  
falls Marke  
zur Hand

## Antwortkarte

**JOKER VERLAG** Lübener GmbH & Co.

**JOKER-SHOP**

**MAX-LOIDL-WEG 4**

**85598 BALDHAM**

### Spec Ops: Ranger Team Bravo

Bislang nur als Import für **19,95 US-Dollar** erhält Zombie/BMG. Sämtliche Einsätze des Hauptprogramms nehmen. Dazu kommen sechs spezielle Deathmatch-Einzelkämpfer. Hier jagt man Kriegsverbrecher in und rettet einen abgestürzten Bomberpiloten im



### Subversion:

Ebenfalls ein Fall für **Incoming**. Gegen acht Einsatzgebiete verteilt Missionen. Dabei steckt z.B. in der Kampagne gegen die Aliens eine Menge Arbeit in. Dazu kommen sechs Deathmatch-Modi, die in der Regel mit dem Hauptprogramm abgespielt werden. Das gilt übrigens für alle Voll- und (Grafikkarten beigelegten) OEM-Versionen des Hauptprogramms gleichermaßen.

ABSENDER

Name

Straße/Hausnr.

PLZ/Ort

Datum/Unterschrift  
(bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

## BUDGET

### Soft Price

Infogrames hat die Reihe mit den weichen Preisen weiter aufgestockt. Ab sofort offeriert man hier den Flugi **F-22 Air Dominance Fighter (83%)**, die Space Opera **I-War (89%, Hit)** sowie das PC-Brettspiel **Star Wars Monopoly** für nur noch jeweils **39,95 DM**. Die königliche Echtzeitstrategie **Seven Kingdoms (85%, Hit)**, die Wirtschaftssim **Der Industriegigant (82%)**, das digitale Schiffeversenken **Flottenmanöver (33%)** und die zeitgemäße 3D-Adaption des Arcade-Klassikers **Frogger (72%)** stehen für je **29,95 DM** in den Händlerregalen. Und die historische Wirtschaftsstrategie **Herrsch der Meere (75%)** ist gar schon für **19,95 DM** zu haben.



### Green Pepper

Novitas hat seine Budgetserie um ein tolles Trio für SIMulanten erweitert. Da hätten wir mit **Sim City Classic (85%)** zunächst den Urvater des digitalen Städtebaus mit deutscher Anleitung für schlappe **9,95 DM**. Höher hinaus geht es mit **Sim Tower (72%)** und **Sim Copter (77%)**, die in komplett deutschen Versionen jeweils **19,95 DM** kosten.

### Topware Funline

„Fun zum super Preis“ verspricht Topware mit der neuen Budget-Serie; für das Jahr 1999 sind immerhin an die 25 Titel geplant. Den Anfang macht die feine 3D-Echtzeitstrategie **Robo Rumble – Kampf der Giganten (83%)**, welche ab sofort für **29,95 DM** über den Ladentisch rumpelt.



# Inserentenverzeichnis

<b>1&amp;1 Direkt</b>	<b>106/107</b>
Produktinfo	006
<b>Acclaim</b>	<b>79</b>
Produktinfo	022
<b>Activision</b>	<b>26/27</b>
Produktinfo	005
<b>Ari Data</b>	<b>91</b>
Produktinfo	017
<b>Blackstar Multimedia</b>	<b>67</b>
Produktinfo	043
<b>Blue Byte</b>	<b>87</b>
Produktinfo	015
<b>CDV</b>	<b>151</b>
Produktinfo	002
<b>Cendant</b>	<b>51</b>
Produktinfo	026
<b>Cypress</b>	<b>129</b>
Produktinfo	028
<b>Eidos</b>	<b>63</b>
Produktinfo	025
<b>Elsa</b>	<b>101</b>
Produktinfo	014
<b>Game It!</b>	<b>119</b>
Produktinfo	039
<b>Gamesmania</b>	<b>109</b>
Produktinfo	048
<b>Graas Computer</b>	<b>33</b>
Produktinfo	046
<b>GT Interactive</b>	<b>2,65</b>
Produktinfo	001,020
<b>Infogrames</b>	<b>16/17,54/55,94/95</b>
Produktinfo	007,029,009
<b>Interact by Jöllenbeck</b>	<b>30/31</b>
Produktinfo	045
<b>Joker Verlag</b>	<b>34/37</b>
<b>Microprose</b>	<b>7,41</b>
Produktinfo	016,021
<b>Microsoft</b>	<b>70/71</b>
Produktinfo	004
<b>Mindscape</b>	<b>53</b>
Produktinfo	030
<b>Novitas</b>	<b>111</b>
Produktinfo	041
<b>Okay Soft</b>	<b>133</b>
Produktinfo	040
<b>Philip Morris</b>	<b>152</b>
<b>Prism Leisure</b>	<b>59,83</b>
Produktinfo	024,023
<b>Saitek</b>	<b>75</b>
Produktinfo	019
<b>SAT 1</b>	<b>113</b>
Produktinfo	027
<b>Softgold</b>	<b>46/47</b>
Produktinfo	008
<b>Software 2000</b>	<b>10/11</b>
Produktinfo	042
<b>Ubi Soft</b>	<b>21</b>
Produktinfo	018
<b>Westfalenhallen Dortmund</b>	<b>45</b>
Produktinfo	047

Einem Teil der Aboauflage liegt ein Prospekt der Firma Norman Rentsch bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

<b>0180/522 5300</b>
Mo-Fr 7-19h
9-13h
<b>0831/57 51 57</b>
② Telefax: 0831/57 51 555
③ Internet: <a href="http://www.gameit.com">http://www.gameit.com</a>
④ email: <a href="mailto:Info@gameit.de">Info@gameit.de</a>
⑤ T-Online: ★ GameIt#
⑥ Game It! - D-87488 Betzigau

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Erservice d.h. am Lager vorrätige Spiele (das sind die Meisten) sind innerhalb von 1-2 Tagen beim Bestellen. Wir empfehlen bei Verkaufsausverkäufen die Bestellung einer telefonischen Nachfrage zur Klärung, wenn Unsicherheit über den Erscheinungstermin besteht.

- Bei Nichtanahme berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz
- Rücknahmen müssen vorab abgesprochen
- Nachnahmenstand DM 99,-3,- Postgebühr, ab 200,- frei
- Vorkasse! Scheck DM 69,- ab DM 200,-

Preis Stand 13.1.98 \* = noch nicht verfügbar am 13.12.  
N = Neu im Programm P = Preisänderung

## Für Österreich - Preise x 7,5 = ÖSch

Unsere österreichischen Kunden bestellen hier:

Game It! - A-6691 Jungnau - Tel. 05676/8372

Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in Ösch

## PREISKNALLER

„nur solange Vorrat reicht“

300 Lemmings 19,99 P

3D Pinball 3 19,99 P

1944 Across the Rhine 24,99 P

Abes Odyssey 24,99 P

Addiction Pinball 24,99 P

Albion Classic 24,99 P

Atlantis 24,99 P

Battle Isle 2 + Data 22,99 P

Battle Isle 3 24,99 P

Battle Isle 2007 24,99 P

Bastet & Bumpkins Cl. 24,99 P

Betrayal in Antara 24,99 P

Birthright 24,99 P

Blade Runner 24,99 P

Blitz8 Fun 19,99 P

Bundesliga M.Ch.Pack 24,99 P

Carmageddon (US 12) 24,99 P

CD Projekt 24,99 P

Conquest Earth 19,99 P

Creature Shock 19,99 P

Cyberstorm 19,99 P

Dark Earth 24,99 P

Dark Reign 24,99 P

Dark Sector Mission 34,99 P

Actus Gol 19,99 P

Actus Pool\* 19,99 P

Actus Soccer 3\* 19,99 P

Actus Soccer Soccer 98\* 19,99 P

Age of Empire 24,99 P

Age of Empire Miss. 2 24,99 P

Age of E. german. Offen. 24,99 P

Diablo: Hellfire 24,99 P

Diablo: Diabol. Tricks 24,99 P

Die Fledermaus 19,99 P

Die große Schlacht 19,99 P

(Angriffen, Gettysburg, Waterloo, Iwo, Antetam, Shiloh, Bull Run, Prelude to Waterloo, Napoleon in Russia, Age of

Antike, Sibirien)

Die Hanse 27,99 P

Die Kosmicks\* 27,99 P

Die Siedler 1 Classic 22,99 P

Die Siedler 2 Gold 24,99 P

Joba's verrückte Rallye 17,99 P

King of the Fist 2, 19,99 P

Dungeon Keeper Gold 24,99 P

Deeper Dungeons 24,99 P

Earthworm Jim 2+ 24,99 P

Ectoclast 2 19,99 P

Edo: The Manager 19,99 P

Elizabeth I Classic 19,99 P

Extreme Assault 19,99 P

E 16 Fighting Falcon 19,99 P

EFA Soccer Manager 19,99 P

Einmannhöher 19,99 P

Flying Corps 24,99 P

Frogger 24,99 P

FX Fighter Turbo 24,99 P

Gene Machine 24,99 P

Gold 24,99 P

Grand Prix 2 24,99 P

Incubation Mission 24,99 P

Indiana Jones 3+4 24,99 P

Interstate 76 24,99 P

Ita 24,99 P

Java Orlando 24,99 P

Jurassic War 24,99 P

Kanakan 24,99 P

KKNN Classic 24,99 P

King's Quest 7 19,99 P

Kota Lumpur 24,99 P

Leisure Larry 7 24,99 P

Last Express 24,99 P

Lighthouse 19,99 P

The Little Big Adventure 2 19,99 P

Lord of the Rings: The Return of the King 24,99 P

Lord of the Rings: The Two Towers 24,99 P

Lucky Luke 24,99 P

M1A2 Abrams 24,99 P

Mad News 19,99 P

Master of Orion 2 24,99 P

MDK 24,99 P

Mechwarrior 2 24,99 P

Monster Truck 24,99 P

Monty Python's Waste of Naschy Flocke Pack 24,99 P

Need 4 Speed 2 SE 24,99 P

Need 4 Speed 2 SE 24,99 P

NHL Hockey 97 24,99 P

Ninjista 24,99 P

Outpost 1+2 24,99 P

Pandemonium 2 24,99 P

Phantasmagoria 1 27,99 P

Pinball Classics Vol. 1 24,99 P

Pinball Classics Vol. 2 24,99 P

Pirates! Gold 24,99 P

Player Manager 2 24,99 P

POD: The War in Hell 24,99 P

Police Quest: SWAT 24,99 P

Prince of Persia 1+2 24,99 P

Privateer 2: Darkening 24,99 P

Privateer 2: Darkening 24,99 P

Privateer 2: Darkening 24,99 P

Puzzle Bobble Classic 24,99 P

Quake 24,99 P

Rebel Assault 1 24,99 P

Rebel Assault 2 24,99 P

Red Baron 1 Classic 24,99 P

Redline Racer 24,99 P

Road Rash Classic 24,99 P

Robo Rumble 24,99 P

Schleicherfahrt 24,99 P

Sens. World Cup Soccer 12,99 P

Shanghai 2: Drachenauge 24,99 P

Shanghai 2: Drachenauge 24,99 P

Shuttle Service 24,99 P

Sim City 3: Beyond 24,99 P

Sim Tower Classic 19,99 P

Sim Tower Classic 19,99 P

Stadt der verl. Kinder 24,99 P

Stars! 24,99 P

Steel Panthers 2 24,99 P

Stonehenge 24,99 P

Sub Culture 24,99 P

Syndicate Wars Classic 24,99 P

Teamcoach 19,99 P

TFX F2 24,99 P

TFX F3 24,99 P

The Big 24,99 P

Theme Hospital 24,99 P

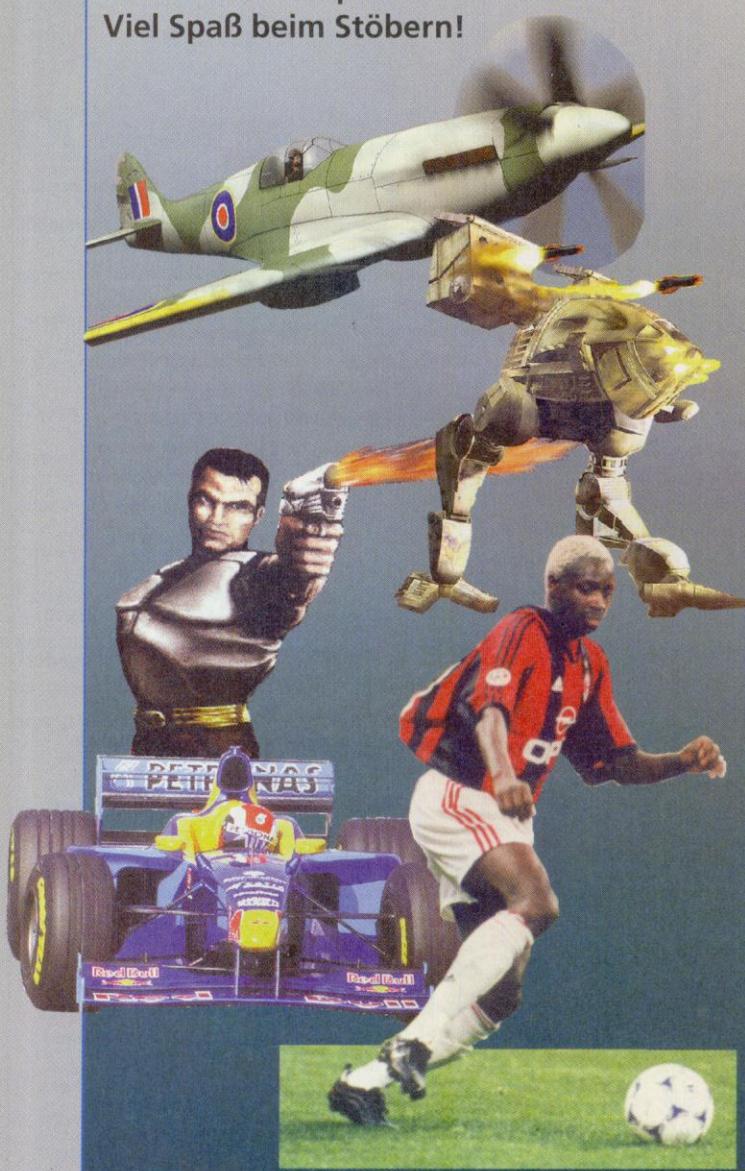
The Tie Fighters 24,99 P

Timecop 24,99 P

Tom Clancy's Splinter Cell 24,99 P

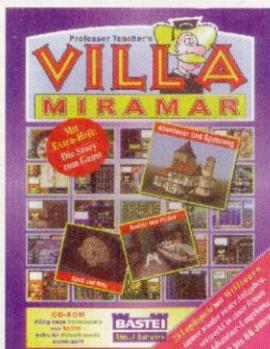
## Spiele für Einsteiger und Aufsteiger

Egal, ob Sie nun zum Weihnachtsfest Ihren ersten PC unter dem Baum gefunden haben oder Ihrem Spielzeug vom Christkind ein brandneuer Grafik-Turbo, mehr RAM oder anderes Hardware-Tuning spindiert wurde: Auf den folgenden Seiten laden wir Einsteiger und Aufsteiger zum gemütlichen Einkaufsbummel – es warten Spieletips für alle Alters-, Preis- und Rechnerklassen. Bei diesem wahrlich vielfältigen Angebot aus Strategie, Sport, Action, Adventure, Simulation und Rollenspiel ist sicher für jeden Geschmack und Geldbeutel das passende Game dabei. Viel Spaß beim Stöbern!



## Für Einsteiger

### Professor Teacher's Villa Miramar



GENRE: Denkspiel  
HERSTELLER: Virtual X-citement/Bastei  
PREIS: 49,95 DM

Rätselspaß für die ganze Familie verspricht diese umfangreiche, als Abenteuer verpackte Sammlung von Logeleien: Wenn beim virtuellen Gang durch die hübschen Renderräume der Villa Miramar bestimmte Gegenstände gefunden und an den richtigen Stellen eingesetzt wurden, erhält man Zugriff auf die insgesamt 25 verschiedenen Denksportaufgaben. Hat man alle aufgestöbert und gelöst, darf man sie jederzeit nach Belieben anwählen – unterschiedliche Schwierigkeitsgrade und Bestenlisten sorgen für Dauer-motivation.

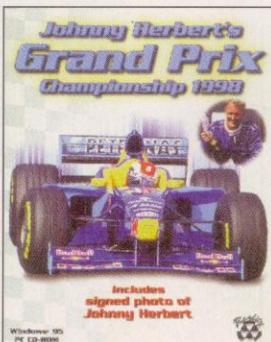
### Hanse 1480 – Das Vermächtnis



GENRE: Wirtschaftssimulation  
HERSTELLER: Ari Games  
PREIS: 49,95 DM

In dieser rundenbasierten Wirtschaftssimulation lichten bis zu vier historisch interessierte Händler den Anker. Aber nur derjenige, der sich mit seiner Flotte aus verschiedenen Schiffstypen in den packenden Seegefechten gegen Piraten behaupten kann und ein glückliches Händchen beim Warenhandel sowie der Planung günstiger Reiserouten zeigt, wird zum mächtigsten Kaufmann Europas aufsteigen. Unterschiedliche Spielziele und eine Ruhmeshalle für die Besten sorgen dafür, daß man nicht so schnell die Segel streicht.

### Johnny Herbert's Grand Prix Championship 1998

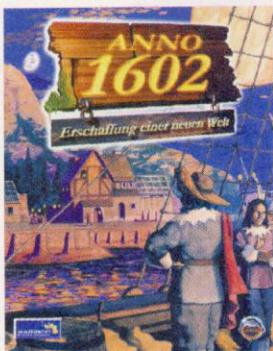


GENRE: Rennspiel  
HERSTELLER: Midas/Prism Leisure  
PREIS: 79,95 DM

Wer auf schnörkellose Formel 1-Action im Spielhallen-Stil abfährt, rast hier richtig: Auf 15 GP-Kursen geht man mit bis zu 23 Computerpiloten an den Start. Aber auch die geselligen Duelle am Splitscreen oder ein flotter Sechser via Netzwerk machen ordentlich Laune. Die gelungene Steuerung mit optionaler Bremshilfe und eingeblendetem Ideallinie läßt auch Anfängern eine Chance, während man Profis mit Boxenstopp und Beschädigungen fordert. Ob in

Training, Einzelrennen oder kompletter WM, hier wartet viel Spaß am Gas.

## Anno 1602



Seit Monaten verteidigt das Kultspiel vehement seinen Spitzenplatz in den Charts – und den hat diese phantastische Aufbausimulation auch wirklich verdient! Solo oder zu zweit per Modem bzw. mit drei Kumpels im Netzwerk hegt und pflegt man seine Ansiedlungen in der hübsch detaillierten Inselwelt, schickt Handels- und Kriegsschiffe auf See und kümmert sich um das Wohlergehen der putzig wuselnden Untertanen. Die innovative Mischung aus filigranem Wirtschaftssystem und Echtzeitstrategie fesselt über viele Tage und Wochen.

**GENRE:** Aufbaustrategie  
**HERSTELLER:** Max Design/Sunflowers/Infogrames  
**PREIS:** 89,- DM

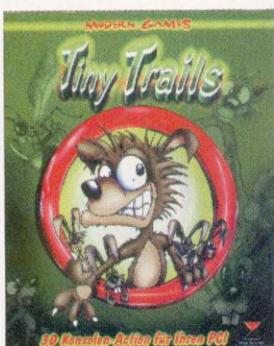
## Actua Soccer 3



Kein Geringerer als Oliver Bierhoff, also der Kapitän der DFB-Auswahl persönlich, macht hierzulande Werbung für diesen Action-Kick: Mit einer aus satten 450 Vereinsmannschaften tritt man das Leder in Freundschaftsspielen, Liga, Pokalwettbewerben oder Turnieren über den Digi-Rasen. Ob flottes Kick-and-Rush-Gebolze oder filigranes Kombinationsspiel, alles ist dabei möglich – selbst nächtliche Begegnungen unter Flutlicht oder Ballschlachten im Schneetreiben. Eine feine Versoftung der schönsten Nebensache der Welt.

**GENRE:** Fußballsimulation  
**HERSTELLER:** Gremlin/Acclaim  
**PREIS:** 89,- DM

## Tiny Trails



Auf der Spur von Knobelklassikern wie „Sokoban“ lotst der Spieler seinen knuddeligen Cartoon-Wolf durch vier ansehnliche 3D-Welten zu je vier Abschnitten. Während der tierische Held fleißig Hänschen sammelt (werden zum Aufstieg in den nächsten Level benötigt), muß er Hindernisse umgehen und umherstreunenden Pinguinen oder Vögeln ausweichen. In der bonbonbunten Farbenpracht erweisen sich Tastatur, Joystick oder Pad als gleichermaßen zuverlässige Navigatoren – ein großer Spaß zum kleinen Preis.

**GENRE:** Action-Knöbel  
**HERSTELLER:** Virtual X-citement/Modern Games  
**PREIS:** 29,- DM

## Airline Tycoon

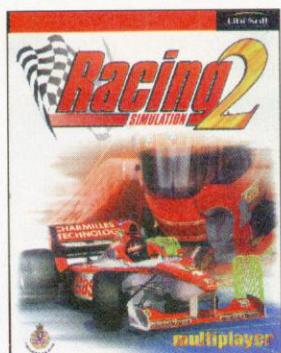


Als Chef einer Fluggesellschaft buhlt der Spieler mit drei CPU-Konkurrenten um die Gunst des Flughafenleiters. Auf dem Weg zu einem umfassenden Liniennetz zwischen 48 internationalen Airports, dürften selbst Anfänger schnell zu Erfolgserlebnissen kommen, wenn sie emsig Routenpläne erstellen, neue Vögel kaufen und ausstatten, hochqualifiziertes Personal einstellen etc. Und die optische Umsetzung mit all den herumwuselnden

Passagieren im Comic-Look spricht Reiseleiter jeden Alters an.

**GENRE:** Wirtschaftssimulation  
**HERSTELLER:** Spellbound Software/Infogrames  
**PREIS:** 79,- DM

## Racing Simulation 2



Wer auch hardwaremäßig gleich in die Königsklasse eingestiegen ist, findet hier das passende Rennspiel: Mit 3D-Turbo unter der Haube und (optional) einem Force-Feedback-Lenker in der Hand, erwartet den Spieler hochrealistisches Fahrgefühl auf 17 Grand-Prix-Kursen. Dank der vielen Optionen kommen auf den optisch umwerfend präsentierten Strecken Arcade-Racer und Simulanten auf ihre Kosten. Als Bonus gibt's noch nostalgische Rennen in rasenden Zigarren der 50er Jahre, zehn Missionen sowie eine echte Pilotenkariere für Solisten und Multiplayer.

**GENRE:** F1-Simulation  
**HERSTELLER:** Ubi Soft  
**PREIS:** 99,95 DM

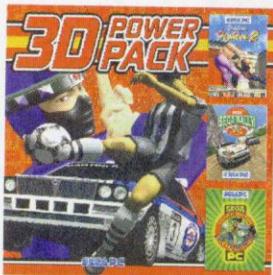
## Die phantastische Reise nach Terra-Gon



Um die Zerstörung der Erde durch einen riesigen Kometen nachträglich ungeschehen zu machen, soll man via Zeitmaschine fünf alte Zivilisationen und das Sonnensystem des Sirius besuchen. Dabei erwarten den (Zeit-)Reisenden nicht nur schöne, teils animierte Rendierschauplätze, sondern auch jede Menge bisweilen ziemlich hart zu knackende Rätselküsse. Verwinkelte Labyrinthe und verzweigte Zahnenlogeleien versprechen viele Stunden spannender Unterhaltung mit diesem mystisch-surrealen SF-Abenteuer. Nur der Preis ist von gestern...

**GENRE:** Abenteuer  
**HERSTELLER:** Modern Games  
**PREIS:** 29,- DM

## 3D Power Pack



Ein echtes Kraftpaket hat Sega hier für sportliche Aktionisten geschnürt – genau das Richtige, wenn ein Grafikturbo unter dem Baum lag, denn alle drei Titel unterstützen im Gegensatz zu ihren Erstveröffentlichungen jetzt Direct3D, sind also quasi selbst Aufsteiger. Da hätten wir zunächst „Virtua Fighter 2“, die bis heute beste Prügelei am PC. Dann den grandios spielbaren Action-Kick „Worldwide Soccer“ mit brasilianischen Tricks sowie last, not least „Sega Rally Championship“ für den Arcade-Spaß am Gas.

**GENRE:**  
**HERSTELLER:**  
**PREIS:**

**Spielesammlung**  
**Sega**  
**69,95 DM**

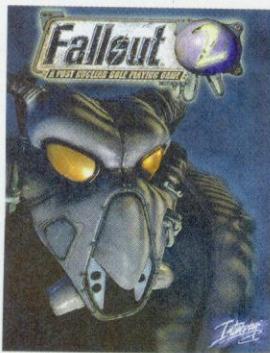


In punkto Tempo lässt dieses futuristische Arcade-Rennen die gesammelte Genrekonkurrenz am Auspuff schnuppern: Ob solo gegen die ausgewogene KI der Computergegner oder zu acht im Netzwerk, die Hatz macht einfach tierisch Laune. Das gilt vor allem für den Ligabetrieb, in dem man der Konkurrenz mit Plasma- und Laserkanonen oder eingesammelten Extrawaffen aufs Blech rückt. Und wer in allen drei Ligen an die Spitze fährt, darf sich zur Belohnung hinter das Steuer eines überlegenen Geheimbolides à la „Batmobil“ klemmen.

**GENRE:**  
**HERSTELLER:**  
**PREIS:**

**Actionraseri**  
**Melbourne House/Infogrames**  
**79,90 DM**

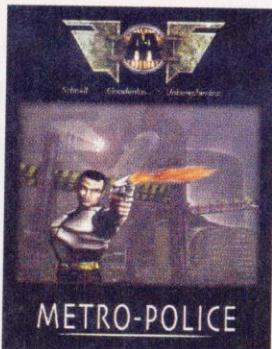
## Fallout 2



Als Einzelmöglichkeit macht man sich in diesem Rollenspiel auf die Suche nach dem „Garden Eden Creation Kit“, um das postnukleare Ödland in ein fruchtbare Paradies zu verwandeln. Detaillierte und abwechslungsreiche Iso-Örtlichkeiten mit trefflich düsterer Soundunterhaltung sorgen für viel Atmosphäre, während der Held die ungezählten Bewohner des Wastelands verhört, Mitstreiter rekrutiert, lukrative Nebenjobs an Land zieht oder Erfahrung in den packenden Rundenkämpfen sammelt. Genre-Erfahrung ist mitzubringen.

**GENRE:**  
**HERSTELLER:**  
**PREIS:**

**SF-Rollenspiel**  
**Black Isle Studios/Interplay/Acclaim**  
**89,- DM**

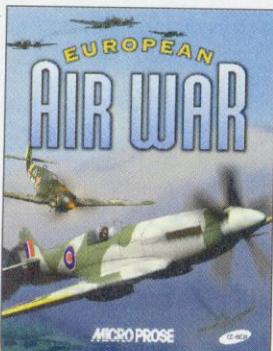


Als Cop Jeff Conrad verrichtet man hier seinen Streifendienst im New York des Jahres 2048: Die 3D-Metropole erstreckt sich über vier Ebenen und beherbergt Verbrecher satt. Auf dem Dienstplan stehen dabei nicht nur das Befragen von Informanten und heiße Verfolgungsjagden per pedes, U-Bahn, Auto oder gar Zepelin – oft hilft nur noch der Griff zur Multifunktionswumme. Aber Vorsicht, denn wer die Buchstaben des Gesetzes zu großzügig auslegt, wird in diesem Dark-Future-Abenteuer schnell selbst zum Gejagten!

**GENRE:**  
**HERSTELLER:**  
**PREIS:**

**3D-Abenteuer**  
**Virtual X-citement/Modern Games**  
**79,- DM**

## European Air War



Schlüpfen Sie in Ihre Fliegerkombi und stürzen Sie sich mit einer der prächtigsten Flugsimulationen seit langem in packende Dogfights! Auf Seiten der deutschen, britischen oder US-Luftstreitkräfte macht man den Himmel über Europa in 20 verschiedenen Maschinen unsicher. Von den Einzelmissionen bis hin zum dynamischen Storymodus verwöhnt dabei phantastische Grafik das Auge. Das gilt allerdings nur für flotte Rechner mit 3Dfx-

Karte, denn erst mit solcher Power hinter dem Propeller erreicht der Spielspaß ungeahnte Höhen.

**GENRE:**  
**HERSTELLER:**  
**PREIS:**

**Flugsimulation**  
**Microprose**  
**89,95 DM**

## Luftwaffe Commander



Vom Spanischen Bürgerkrieg, den man im Doppeldecker miterlebt, bis zum Ende des Zweiten Weltkriegs, als die ersten Düsenjäger den Himmel über Berlin verteidigten – hier kann man die Entwicklung der Militärtechnik in diesen Jahren nachvollziehen und im Cockpit der originalgetreuen Modelle legendärer Flugzeuge Platz nehmen. In 16 Solo- bzw. 20 Multiplayer-Missionen sowie einer Kampagne kommen dabei dank vieler Einstellmöglichkeiten

Fans von High-end-Simulationen und actionreichen Luftkämpfen gleichermaßen auf ihre Kosten.

**GENRE:**  
**HERSTELLER:**  
**PREIS:**

**Flugsimulation**  
**Mindscape**  
**89,90 DM**

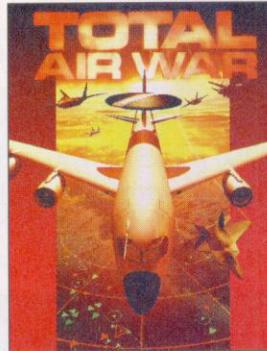
## Wargasm



Der innovative Genremix hat PC-Kriegern in jeder Beziehung viel zu bieten: tolle 3D-Grafik, starken Sound, beinharte Action und einen Hauch von Strategie. Seine Einheiten schickt man hier via taktischer Karte in 54 Einsatzgebiete und greift auf Wunsch selbst in die Scharmützel ein – hinter dem Steuer eines Panzers, in der Hubschrauberkanzel oder als einfacher Infanterist. Sein ganzes Potential entfaltet Wargasm bei Multiplayergefechten für bis zu 16 Kämpfer in zwölf speziellen Arenen – Spannung pur!

**GENRE:** Strategische 3D-Action  
**HERSTELLER:** DID/Infogrames  
**PREIS:** 89,- DM

## F-22 Total Air War



Ohne jeden Zweifel ein Fall für Profis ist diese hochgradig realistische Flugsimulation, denn ohne Handbuchbüffelei und solide Einarbeitungspraxis ist im totalen Luftkrieg kein Blumentopf zu gewinnen. Der Lohn der Mühen besteht aus komplexem Flugvergnügen in fulminanter 3D-Grafik. So gibt es u.a. zehn Kampagnen mit 100 aufeinander aufbauenden Missionen und einen Strategiemodus, bei dem man seine Luftstreitkräfte vom AWACS-Aufklärer aus auf einer zoom- und scrollbaren Übersichtskarte via Maus in Echtzeit befehligt.

**GENRE:** Flugsimulation  
**HERSTELLER:** DID/Infogrames  
**PREIS:** 79,- DM

## Turok 2

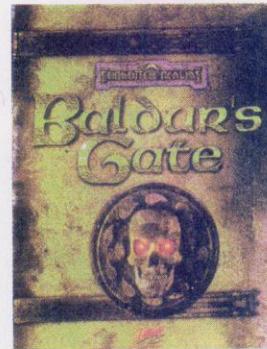


Wenn der kultige Comic-Indianer zum zweiten Mal auf 3D-Kriegspfad geht, lautet seine Devise „mehr und schöner“: Während der Held die sieben enorm detailreichen Welten erforscht, machen seine nun noch zahlreicheren Gegner mit einem auf über 20 Problemlöser aufgestockten Waffenarsenal Bekanntheit. Beeindruckende Explosionen und eine beklemmende Atmosphäre gibt's auch im neuen Deathmatch für gesellige Rothäute.

Mehr dazu im Test, hier noch soviel: Turok 2 ist in wirklich keiner Beziehung ein Kinder-Spiel.

**GENRE:** 3D-Shooter  
**HERSTELLER:** Iguana/Acclaim  
**PREIS:** 99,- DM

## Baldur's Gate



Endlich mal wieder ein Fantasy-Rollenspiel im klassischen Sinne – zumindest, was das zugrundeliegende AD&D-Regelwerk betrifft. Die Präsentation mit rund 10.000 zu erkundenden Bildschirmen in wunderhübsch detaillierter Iso-Optik ist dagegen voll up-to-date, dito die atmosphärische Soundbegleitung. Die bis zu sechs Held(inn)en starke Party hat hier sehr abwechslungsreiche Abenteuer zu bestehen, wobei Kämpfe optional in Echtzeit oder Runden ablaufen. Ein Genre-Highlight, wie es gerade versierte Recken herbeigesehnt haben!

**GENRE:** Rollenspiel  
**HERSTELLER:** Bioware/Interplay/Acclaim  
**PREIS:** 89,- DM

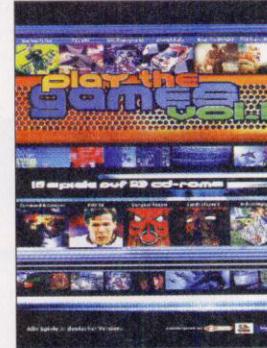
## Battletech: Mech Commander



Im Gegensatz zum Gros der Genre-Konkurrenz gehen bei diesem SF-Spektakel überlegte (Echtzeit-)Strategien vor reine Materialschlachten. Auch wegen der fehlenden Save-Option während der 30 Missionen werden hier vor allem erfahrene Feldherren an die Front gerufen. Die dürften aber am Kommandieren riesiger Kampfroboter mit unterschiedlichsten Waffensystemen ihre helle Freude haben – nicht zuletzt wegen des schmucken Iso-Terrains. Das gilt natürlich erst recht, wenn sich bis zu zehn Strategen zu Multiplayer-Gefechten treffen.

**GENRE:** Strategie  
**HERSTELLER:** Microprose  
**PREIS:** 79,95 DM

## Play the Games Vol. 1



Last, not least ein Schmankerl für alle Geschmäcker: Gegen knapp fünf Märker pro Titel gibt es hier 25 Silberlinge mit einer rundum gelungenen Mischung aus 15 durch die Bank hochwertigen Games. Darunter sogar solche Megaseller wie Bullfrogs „Dungeon Keeper“, jenen genialen Cocktail aus Rollenspiel, Echtzeitstrategie und Wirtschaftssimulation. Oder auch Westwoods legendäres Echtzeitstrategical „Command & Conquer“. Ob Sportler, Aktionist, Simulant, Abenteurer oder Strategie, selten war das Geld so gut investiert!

**GENRE:** Spielesammlung  
**HERSTELLER:** Infogrames  
**PREIS:** 69,95 DM

## Steuer frei NEUE EINGABEGERÄTE

Wir testen alles: die Force-Feedback-lose Variante eines bewährten PC-Wheels, ein sehr ungewöhnliches Gamepad, einen Flightstick mit Elektromotor und einen kabellosen Handphaser. Daß nicht alle Modelle gut abschneiden, versteht sich bei der Auswahl quasi von selbst.

### Saitek R4 Racing Wheel

Vor zwei Ausgaben überzeugte das FF-Gegenstück dieses Lenkers vor allem durch seine geniale Befestigungsmöglichkeit am Tisch. Die stabile und einfach zu bedienende Klemme gibt es nach wie vor, was schon wegen des opulenten Designs wichtig ist: Das Gerät wird man aus Platzgründen wohl häufig an- und abmontieren. Überhaupt ist die rüttelfreie Variante ihrem Pendant wie aus dem Gesicht geschnitten. Daher wirkt die Plastikpedalerie immer noch billig, die Schaltflügel sind immer noch klobig und die beiden Knöpfe an der Lenkradfront für kleine (Kinder-)Hände immer noch schlecht erreichbar. Auch wünscht man sich mehr als insgesamt bloß sechs programmierbare Feuerknöpfe, doch das individuelle Justieren von Pedal- und Lenkwiderstand stimmt versöhnlich – genau wie der moderate Preis.



### Saitek Cyborg 3D

Das originelle Design und die Vielfalt der Kontrollen sind leider so ziemlich das Beste an diesem neuen Gamepad, das stolze zwölf Buttons, einen Schubregler, ein Mini-Lenkrad, einen Winz-Stick und natürlich ein Steuerkreuz mitbringt. Zuviel des Guten: Das Gerät ist schlachtweg überladen, viele der Kontrollen sind zwangsläufig ungünstig plaziert. So ist der Schubregler auf der rechten Unterseite ohnehin schon schlecht erreichbar; wer gleichzeitig den Mini-Joystick verwendet, kann unmöglich mit derselben

Hand noch die Feuerknöpfe bedienen. Nicht besser sieht es beim zu tief versenkten Steuerkreuz aus, zudem eckt man bei dessen Benutzung ständig an der Noppe des kleinen Lenkrads an. Ein typischer Fall von Masse ohne Klasse also, denn was nützen zahllose Hebel und Knöpfe, wenn man sie so schwer erreicht?



Ergonomie:



Verarbeitung:



Installation:



Lieferumfang:

Preis: ca. 230,- DM inkl. Pedalerie

Online-Info: <http://www.saitek.de>



\* Pedal- und Lenkwiderstand justierbar  
\* zuverlässige Feststellklemme



\* nur 6 programmierbare Knöpfe  
\* klobige Schaltflügel  
\* Modell insgesamt sehr groß

Ergonomie:



Verarbeitung:



Installation:



Lieferumfang:

Preis: ca. 99,- DM

Online-Info: <http://www.saitek.de>



\* schickes Design  
\* viele programmierbare Kontrollen



\* Schubregler schlecht erreichbar  
\* unglücklich plazierte Feuerknöpfe  
\* Steuerkreuz zu tief versenkt  
\* Lenkradnoppe behindert Bedienung des Steuerkreuzes

## Logitech Wing Man Force

Mit einiger Verspätung hat auch Logitech die Zeichen der Zeit erkannt und offeriert einen Flightstick mit Force-Feedback-Unterstützung. Beim Auspacken sticht sofort das gesplittete Kabel ins Auge, welches sowohl einen USB- als auch einen seriellen Anschluß bietet – schön für alle, die noch nicht über einen USB-Bus verfügen, denn sie brauchen bei einem Umstieg das Gerät nicht zu wechseln.

Die vier Feuerknöpfe am Steuernüppel und die fünf an der Basis sind allesamt gut erreichbar, das Schubreglerrad arbeitet sehr präzise. Negativ fällt die fehlende Seitenruderfunktion auf, der Stick läßt sich nicht um die Längsachse drehen – für Piloten ein gravierendes Manko. Dafür gibt es wohldosierte Rüttelleffekte. Allerdings nur für Rechtshänder, denn „linke“ Zocker werden mit dem Wing Man nicht klarkommen.



### Ergonomie:



### Verarbeitung:



### Installation:



### Lieferumfang:



**Preis:** ca. 300,- DM inkl. Netzteil und den Spielen „Warbirds 2.01“, „Descent Freespace“ und „Redline Racer“

**Online-Info:** <http://www.logitech.de>



- \* 9 programmierbare Kontrollen
- \* Schubregler, 8-Wege-Coolie-Hat
- \* für USB- und serielle Schnittstelle geeignet
- \* gut dosierte FF-Effekte



- \* kein Seitenruder
- \* nur für Rechtshänder geeignet
- \* wie alle FF-Sticks groß und unhandlich

## One for All Gyro Pro IV

Der Stick für Trekker ist da: sieht aus wie ein Phaser, und wenn man drei Batterien hineinlegt, lassen sich sogar Spiele damit steuern – allerdings nicht gut, denn der Verzicht auf Kabelsalat zugunsten von Infrarottechnik muß hier mit schmerzenden Handgelenken erkauft werden.

Nachdem die Basisstation am Gameport angeschlossen und auf dem Monitor platziert wurde, kann am Stick zwischen Digital- und Analogmodus umgeschaltet werden. In ersterem läuft die Steuerung über vier Richtungstasten auf der Oberseite, in letzterem durch simple Neigung des Geräts. Seitwärts klappt das noch ganz manierlich, doch bei Vor- und Rückwertsbewegungen melden sich alsbald die Sehnencheiden mahnend zu Wort. Daß die Feuertasten beim Bewegen des Gyro Pro auch noch Klappergeräusche von sich geben, festigt den negativen Gesamteinindruck. (mh)



### Ergonomie:



### Verarbeitung:



### Installation:



### Lieferumfang:



**Preis:** ca. 150,- DM ohne Batterien

**Online-Info:** <http://www.oneforall.com>



- \* futuristisches Design
- \* kein Kabelsalat durch Infrarottechnik
- \* 2 Steuermodi



- \* Batterien erforderlich
- \* klappige Tasten
- \* führt schnell zu Ermüdungserscheinungen

# Grafikkarten im Praxisvergleich NEUE 2D/3D-KOMBIBOARDS

Rasanter Preisverfall bei gleichzeitig inflationärem Speicherzuwachs, der Markt für 3D-Beschleuniger boomt. Waren vor kurzem noch Add-on-Boards das Maß aller Dinge, setzen nun leistungsfähige Allroundtalente die Akzente – bestückt mit bis zu 32 MB Grafikspeicher!

## Vier Modelle, vier 3D-Chips

Bei Elsa wird die „Erazer II“ vom Riva TNT-Chipsatz befeuert, die „Victory II“ hingegen von Voodoo-Banshee-Technologie der Marke 3Dfx. ATIs „Rage Fury“ setzt auf den Rage 128GL und ist so neu, daß erst Betatreibern vorliegen – wir bieten Ihnen erste Meßergebnisse der Karte. Und mit der „Mystique G200“ von Matrox komplettiert ein ehemaliges Referenzboard, dessen tolle Bildqualität jetzt stark verbilligt zu haben ist, das Testfeld.

## Die Testbedingungen

Alle Tests wurden auf einem P2/266 mit Win 98, 64 MB RAM und DirectX 6 ohne spezielle Anpassungen durchgeführt. Die Kompatibilität der Resultate mit Rechnern in „Alltagskonfiguration“ ist damit gewährleistet – im Gegensatz zu Ergebnissen, die auf praxisfremd framerate-optimierten Systemen erzielt werden. Als Benchmarks dienten die selbstablaufenden Demos der Spiele „Incoming“ und „Forsaken“, das hardwarehungrige „G-Police“ sowie der zweite 3D-Test (Ego-Shooter) aus der 3Dmark 99-Testsoftware. Vergleiche mit Ergebnissen in älteren Ausgaben sind also zulässig. Und wie immer gilt: Je mehr fps (Bilder pro Sekunde), desto besser.



Testsoftware in Aktion: Rages „Incoming“, Acclaims „Forsaken“, „G-Police“ von Psygnosis und der „3Dmark 99“-Test von Futuremark

## Das Ergebnis

Als schnellste Karte konnte sich Elsas „Erazer II“ profilieren, knapp gefolgt von der „Victory II“ aus gleichem Hause. Doch ATIs „Rage Fury“ zeigte schon mit den stabil laufenden Betatreibern, daß auch sie in dieser Klasse ein Wörtchen mitreden kann – zumal die endgültige Treiberversion noch eine Leistungssteigerung bringen dürfte. Die gute alte „Mystique G200“ von Matrox kann mit den moderneren Konkurrenten freilich nicht mehr ganz mithalten, lieferte aber in allen Tests solide Ergebnisse.

### Benchmarktest: Incoming

Elsa Victory II	50,4 fps
Elsa Erazer II	50,9 fps
ATI Rage Fury	48,2 fps
Matrox Mystique G200	41,1 fps

### Benchmarktest: G-Police

Elsa Victory II	24,4 fps
Elsa Erazer II	24,7 fps
ATI Rage Fury	21,7 fps
Matrox Mystique G200	22,4 fps

### Benchmarktest: Forsaken

Elsa Victory II	81,5 fps
Elsa Erazer II	116,3 fps
ATI Rage Fury	69,1 fps
Matrox Mystique G200	65,7 fps

### Benchmarktest: 3Dmark 99

Elsa Victory II	35,0 fps
Elsa Erazer II	35,8 fps
ATI Rage Fury	32,3 fps
Matrox Mystique G200	28,5 fps

## ELSA Erazor II

Mit dem Riva TNT Chipsatz von Nvidia in 128 Bit-Architektur und einem mit 250 MHz getakteten RAMDAC bietet die Erazor die beste 3D-Leistung im Test. 16 MB Grafikspeicher auf dem AGP-Board ermöglichen Auflösungen bis zu 1600 x 1200 Pixel. Da der TNT-Chip im Gegensatz etwa zu Voodoo 2 auch 3D-Beschleunigung im Fenster zuläßt, ist die Karte für Anwendungen wie Rendering-Software ebenfalls gut geeignet. Hinzu kommen ihre feinen 2D-Qualitäten mit bis zu 1920 x 1200 Bildpunkten in Highcolor bei 85 Hz Bildwiederholrate.

Neben einem deutschen Handbuch liegen der Packung noch Treiber und Grafik-Utilities, die Spiele „Need for Speed 3“ und „Recoil“ sowie 3D-Demos bei. Wer ein Sockel 7-Mainboard hat, sollte jedoch Riva TNT-Modelle generell erst testen: Vereinzelt kommt es zu Problemen mit dem AGP-Bus.



## ELSA Victory II

Elsas „zweiter Sieg“ basiert auf dem Voodoo-Banshee-Chip mit 128 Bit von 3Dfx. Trotz nur einer Textureinheit schlägt sich die Verwandtschaft zum Voodoo 2-Baustein aus gleichem Hause dabei in einer 3D-Leistung nieder, die der der Erazor kaum nachsteht: Ebenfalls mit 16 MB Speicher und einem 250 MHz-RAMDAC ausgestattet, bietet die AGP-Karte im 3D-Sektor Auflösungen bis zu 1280 x 1024 Pixel und unterstützt auch Glide-basierte Spiele. 2D-seitig sind Auflösungen bis zu 1600 x 1200 Bildpunkten drin, in Truecolor und einer Bildwiederholrate von 85 Hz.

Im Lieferumfang findet sich neben Treibern ein deutsches Handbuch sowie Grafik-Tools, dazu ein Spielebundle aus „Need for Speed 3“, „Recoil“ und einer Demo-CD.



## Matrox Mystique G200

Der MGA-G200 Grafikchip mit 128 Bit-Dualbus-Architektur muß sich in der 3D-Leistung der jüngeren Konkurrenz geschlagen geben: Das mit 230 MHz getaktete RAMDAC sowie 8 MB Speicher (auf 16 MB aufrüstbar) bieten zwar 3D-Auflösungen bis zu 1152 x 864 Bildpunkten in Truecolor und 1920 x 1200 Pixel im 2D-Bereich, doch 3D-Spiele geraten bei Auflösungen über 800 x 600 Bildpunkten schnell

an die Grenzen der „ruckfreien“ Spielbarkeit. Nach wie vor bietet die auch als PCI-Version erhältliche Karte eine hervorragende Bildqualität und das Spielebundle aus „Motorhead“, „Incoming“ und „Tonic Trouble“. Nicht zuletzt auch der integrierte TV-Ausgang und das deutsche Handbuch machen die Mystique zu einem fairen Angebot.

**Leistung:** **Lieferumfang:** **Installation:** **Preis:** ca. 399,- DM**Online-Info:** [www.elsa.de](http://www.elsa.de)

- \* hervorragende 3D-Performance
- \* feine 2D-Qualität
- \* umfassendes deutsches Handbuch
- \* gutes Spielepaket
- \* sehr gute Support-Hotline
- \* vereinzelt Kompatibilitätsprobleme mit dem AGP-Bus

**Leistung:** **Lieferumfang:** **Installation:** **Preis:** ca. 349,- DM**Online-Info:** [www.elsa.de](http://www.elsa.de)

- \* sehr gute 3D-Leistung
- \* solide 2D-Qualität
- \* umfassendes deutsches Handbuch
- \* Spielepaket anbei
- \* sehr gute Support-Hotline



- \* im Vergleich zu Voodoo 2 nur eine Textureinheit

**Leistung:** **Lieferumfang:** **Installation:** **Preis:** ca. 299,- DM**Online-Info:** [www.matrox.com](http://www.matrox.com)

- \* sehr gute Bildqualität
- \* feine 2D-Qualität
- \* TV-Ausgang
- \* Spielepaket anbei



- \* im Vergleich nur durchschnittliche 3D-Leistung

## ATI Rage Fury

Die kanadische Firma ATI wirkelte bisher eher im Verbogenen: Als einer der erfolgreichsten Grafikkartenhersteller der Welt, machte die Marke ihr Hauptgeschäft in erster Linie über sogenannte OEM-Produkte – also als Zulieferer für Komplettssysteme wie die der großen PC-Discounter à la Vobis. Klar, daß ATI besonders den Low-Budget-Bereich abdeckte, wobei die Boards vor allem durch ihre sprichwörtliche Zuverlässigkeit unauffällig blieben. Bei der 3D-Performance haperte es freilich, weshalb man mit der Rage Fury nun in den von 3Dfx und Nvidea beherrschten High-end-Markt eindringen will.

Und tatsächlich wartet das Modell mit einer Reihe technischer Leckerbissen auf. Der Rage 128GL-Chip aus eigenem Hause in 128 Bit-Architektur ist in Verbindung mit den 32 MB Grafikspeicher auf der AGP-Karte für Auflösungen bis zu 1920 x 1440 in High- sowie maximal 1920 x 1200 Pixel in Truecolor gut. Auf zur Zeit erhältlichen Rechnern genügen zwar 1024 x 768 Bildpunkte für schönes, flüssiges Spielen vollauf, doch mit wachsender Prozessorleistung werden die Systeme der Zukunft auch höhere Auflösungen ermöglichen. Hier ist man also schon heute gewappnet, selbst für neue Medien: Die Rage Fury verfügt über einen TV-Ausgang und hardwareseitige DVD-Beschleunigung; auf eine entsprechende Zusatzkarte kann daher verzichtet werden.

Kein Verzicht hingegen bei den 3D-Funktionen, denn bis hin zum Bump-Mapping wird alles unterstützt. Daß die Karte unter Direct3D läuft, ist ohnehin selbstverständlich, doch auch OpenGL ist möglich. Die Endversion soll mit Treibersoftware, Grafiktools, einem Videokabel samt Scart-Adapter, SVHS-Kabel und einem aktuellen Spielebundle ausgestattet sein – da wir über dessen Zusammenstellung noch nichts sagen können, verkniefen wir uns vorerst eine Wertung. Zumal wir das endgültige Produkt sowieso nochmal auf Herz und Nieren testen wollen, um festzustellen, ob der Hoffnungsträger mit den fertigen Treibern zur Referenz heranreift. Dann dürfte auch der relativ hohe Einführungspreis gerechtfertigt sein. Obwohl: Die Preise sinken derzeit ja schneller als einst die Titanic... (mt)

### Alles auf eine(r) Karte: 2D/3D-Power plus DVD-Hardware

**Leistung:**  (Beta-Treiber)

**Lieferumfang:** Beta-Version

**Installation:** Beta-Version

**Preis:** ca. 479,- DM

**Online-Info:** [www.atitech.ca](http://www.atitech.ca)



- \* 32 MB Grafikspeicher
- \* stabile 3D-Leistung schon mit Beta-Treibern
- \* TV-Ausgang
- \* integrierte DVD-Hardware



- \* hoher Preis



## Hleines 3D-ABC

Hier eine Liste mit Erklärungen der wichtigsten Fachbegriffe, mit denen für Grafikkarten geworben wird.

**Alpha-Blending** ermöglicht Transparenzeffekte für Wasser, Rauch usw.

**Anti-Aliasing** glättet die Kanten der Grafik und verhindert den unschönen „Treppeneffekt“

**Bilineares/Trilineares Filtering** unterdrückt grobe „Schachbrettexuren“ bei Objekten im Vorder- sowie Flimmern im Hintergrund

**MIP-Mapping** bezeichnet die Verwendung verschieden aufgelöster Texturen für Objekte im Vorder- und Hintergrund. Das spart Rechenzeit, da ein und dieselbe Oberflächenstruktur nicht immer wieder vergrößert bzw. verkleinert werden muß. Hintergrundflimmern wird zusätzlich unterdrückt.

**Multi-Texturing** ist die Berechnung verschiedener Texturen eines 3D-Objektes in einem Durchlauf, um noch realistischere Animationen zu ermöglichen

**RAMDAC** ist das Kürzel für „RAM Digital to Analog Converter“, einer Funktion der Karte, die digitale in analoge Daten umwandelt. Leistungsangabe in Megahertz: RAMDAC mit 175 MHz kann 175 Millionen Pixel pro Sekunde umwandeln

**Textur** nennt man Oberflächenstrukturen wie Stein, Holz oder Glas, die von Renderprogrammen auf 3D-Objekte gelegt werden (Texturing).

**Z-Buffering** ist die perspektivisch korrekte Plazierung von sichtbaren bzw. verdeckten Objekten im dreidimensionalen Raum, Überlappungen und Flackern werden ausgeschlossen

# LÖSUNGSHILFEN INDEX

ALLE TIPS AB 3/97 AUF EINEN BLICK

Age of Empires	1/98	Cheats	Floyd	1/98	Lösung	Oddworld: Abe's Oddysee	4/98	Lösung/Cheats
Age of Empires	3/98	Cheats	Formel 1	1/98	Cheats	Orion Conspiracy	2/98	Tip
Age of Empires	4/98	Cheats	Forsaken	7/98	HEXerei	Outlaws	6/97	Cheats
Age of Empires: Der Aufstieg Roms	12/98	Cheats	Forsaken	8/98	Cheats	Outwars	6/98	Cheats
Agent Armstrong	1/98	Cheats	Freddy Pharkas	8/98	Tip	Overboard!	7/98	Cheats
Airline Tycoon	10/98	HEXerei	Frogger	3/98	Cheats	Pandemonium!	9/97	Cheats/Codes
Akte Europa	1/98	Cheats	Gene Wars	4/97	Cheat	Pandemonium 2	4/98	Cheats/Codes
Alien Earth	5/98	Lösung	Get Medieval	10/98	Cheats	Panzer General 3D	5/98	HEXerei
Alien Trilogy	4/97	Cheats	Get Medieval	12/98	Cheats	Panzer General 3D	6/98	Tip
Andretti Racing	7/98	Tip	Gex	4/97	Codes	Pazifik Admiral	12/97	Tip
Anno 1602	6/98	Tip	Gex 3D	9/98	Cheats	Perfect Weapon'	9/97	Cheats/Codes
Anno 1602	7/98	Tips	G-Name	6/97	Cheats	Pod	6/97	Tip
Anno 1602	8/98	HEXerei	G-Name	8/97	Cheats	Powerboat Racing	8/97	Cheats
Anno 1602	9/98	Tips	Gnap - Der Schurke aus dem All	3/98	Lösung	Prisoner of Ice	6/98	Codes
Archibald Applebrook	5/98	Tips	G-Police	3/98	Cheats/Codes	Privateer 2	4/97	Cheats
Armored Fist 2	6/98	Cheat	Granny	4/98	Lösung	Rage of Mages	12/98	Cheats
Army Men	7/98	Cheats	Granny	5/98	Lösung	Railroad Tycoon 2	1/99	Cheats
Atlantis	9/97	Lösung	Grim Fandango	1/99	Lösung	Rainbow Six	12/98	Cheats
Atlantis	4/98	Tip	GTA	3/98	Cheats	Ran Soccer	8/98	Cheat
Autobahn Raser	8/98	Tip	GTA	5/98	Cheat	Rayman	3/97	Cheats
Balls of Steel	5/98	Cheats	H.E.D.Z.	1/99	Cheats	Reah	10/98	Lösung
Baphomets Fluch	1/98	Tip	Hardwar	12/98	Tip	Reah	11/98	Lösung
Baphomets Fluch	6/98	Tip	Have a N.I.C.E. day	4/97	Cheats	Redline Racer	8/98	Cheats
Baphomets Fluch 2	12/97	Lösung	Heavy Gear	5/98	Cheat	Resident Evil	12/97	HEXerei
Barrage	12/98	HEXerei	Helicops	9/97	Cheats	Reunion	10/97	HEXerei
Batman Forever Arcade	4/97	Tips	Heroes of Might & Magic 2	6/97	Cheats	Ripper	10/97	Tip
Battle Arena Toshinden	3/97	Cheats	Heroes of Might & Magic 2	8/97	Tips	Riven	2/98	Lösung
Battlezone	6/98	Cheats	Hind	12/97	Cheats	Robinson's Requiem	8/97	Tip
Betrayal in Antara	12/97	Cheats	Hunter Hunted	3/97	Cheats	Robinson's Requiem	4/98	Tip
Birthright	12/97	Cheat	Hyperblade	4/97	Cheats	Scorched Planet	6/97	Codes
Blade Runner	3/98	Lösung	Imperium Galactica	9/97	Cheat	Sega Rally	11/97	Cheats
Blade Runner	5/98	Tips	Incoming	7/98	Cheats	Seven Kingdoms	4/98	Cheats
Bleifuß Fun	12/97	Cheats	Incubation	6/98	Cheats	Seven Kingdoms	5/98	Cheats
Bleifuß Rally	2/98	Cheats	Industriegigant	9/97	HEXerei	Shadow Master	8/98	Cheats
Bleifuß Rally	4/98	Cheat	Interstate '76	7/97	Cheat	Shadows of the Empire	12/97	HEXerei
Blood & Magic	6/97	Cheats	Interstate '76	10/97	Tip	Sid Meier's Gettysburg	8/98	Cheats
Brain Dead 13	2/98	Cheats	Interstate '76: Nitro Riders	7/98	Tip	Sim Copter	4/97	Cheats
Bundesliga Manager 97	4/97	Tip	Isogud	9/97	Codes	Sim Park	8/97	Cheats
Caesar 3	12/98	Tip	I-War	5/98	Cheats	Space Quest 2	11/97	Tip
Caesar 3	1/99	Tip	Jagged Alliance 2	6/97	Cheat	Space Quest 4	11/97	Tip
Capitalism Plus	9/97	Cheat	Jazz Jackrabbit 2	6/98	Cheats	Spearhead	1/99	Cheat
Captain Gysi: Galaxis Futura	11/98	Lösung	Jedi Knight	12/97	Cheats	Stadt der verfluchten Seelen	8/97	Lösung
CART Precision Racing	3/98	Cheats	Jedi Knight: Mysteries of Sith	5/98	Cheats	Star Trek: Borg	3/97	Lösung
Colin McRae Rally	1/99	Cheats	Jedi Knight: Mysteries of Sith	6/98	Tip	Star Trek: Generations	9/97	HEXerei
Comanche 3	9/97	Cheats	Jet Moto	3/98	Cheats	Starbyte Collection	4/98	Tips/HEXerei
Comanche Gold	8/98	Cheats	Joint Strike Fighter	7/98	Cheats	Starcraft	6/98	Cheats
Command & Conquer 2	3/97	Lösung	Jurassic War	8/98	Cheats	Starfleet Academy	5/98	Cheats
Command & Conquer 2	4/97	Lösung/Tip	KKND	7/97	Hex Code	Starship Titanic	7/98	Lösung
Command & Conquer 2	3/98	Tip	KKND	9/97	Tip	Storm Master	11/98	Cheat
Commandos	9/98	Codes	KKND 2	9/98	HEXerei	Street Fighter Zero	5/98	Tip
Commandos	10/98	Cheats	Klingon Honor Guard	12/98	Cheats	Street Racer	7/97	Cheats
Constructor	5/98	Tip	Knights and Merchants	12/98	HEXerei	Streets of SimCity	4/98	Cheats
C&C 2: Gegenangriff	6/97	Lösung/Cheat	Knights and Merchants	12/98	Cheats	Sub Culture	2/98	Cheats
C&C 2: Gegenangriff	7/97	Lösung	Larry 7	3/97	Lösung	Sub Culture	3/98	Cheats/Codes
Cool Croc Twins	10/97	Cheats	Larry 7	6/97	Cheats	Super Bubsy	10/97	Cheats, Codes
Corp Wars	10/98	Cheats	Lomax	7/97	Codes	Syndicate Wars	4/97	Cheats
Croc	4/98	Code	Lost Vikings 2	6/97	Codes	Synergist	6/98	Tip
Crusader: No Regret	6/97	Cheats	Madden 97	11/97	Tip	Test Drive 4	2/98	Cheats
Crystals of Arborea	11/98	Cheat	Madden NFL 98	8/98	Cheats	Test Drive Off Road	8/97	Cheats
Dark Earth	7/98	Cheats	Mad TV 2	4/97	Hex-Code	The Crow	7/97	Codes
Dark Reign	12/97	Lösung	Mag!	8/97	HEXerei	The Last Express	6/97	Lösung
Dark Reign	1/98	Lösung	Mageslayer	1/98	Cheats	The other Dimension	10/98	Lösung
Dark Reign	3/98	Tip	Maniac Mansion	6/98	Tip	The Reap	7/98	Cheats/Codes
Darklight Conflict	9/97	Cheat	Mass Destruction	3/98	Cheats	The Space Bar	10/97	Lösung
Das fünfte Element	1/99	Codes/Cheats	Master of Orion II	6/97	Hex-Code	The X-Files	9/98	Lösung
Das Schwarze Auge 3	3/97	Cheats	M.A.X. 2	11/98	Tip	Theme Hospital	6/97	Tip
Das Schwarze Auge 3	4/97	Lösung	Max Montezuma	2/98	Cheats	Theme Hospital	7/97	Hex Code
Days of Oblivion	7/98	Lösung	Mayday	11/98	HEXerei	Theme Hospital	10/97	Cheats
Deadlock	8/97	Cheats	MDK	8/97	Cheats	Tigershark	11/97	Cheats
Deadlock 2	8/98	Cheats	MDK	11/97	Cheats	TOCA Touring Car Championship	3/98	Cheats
Death Rally	6/97	Cheats	Mech Commander	11/98	Cheats	TOCA Touring Car Championship	4/98	Cheats
Demonworld	1/98	Codes	Megarace 2	3/97	Cheats	TOCA Touring Car Championship	5/98	Cheats
Der Druidenzirkel	12/97	Tips	Men in Black	2/98	Cheats	Tomb Raider 2	2/98	Tips
Der Produzent	10/97	HEXerei	Metalizer	7/98	Tips	Toonstruck	6/98	Tip
Der Ring des Nibelungen	12/98	Lösung	Might and Magic 6	7/98	Tips	Total Annihilation	1/98	Cheats
Diablo	7/97	Hex Codes	Might and Magic 6	8/98	Lösung/Karten	Transarctica	10/97	Tips
Diablo: Hellfire	2/98	Tip	Might and Magic 6	9/98	Tips	Tribal Rage	9/98	Cheats
Diablo: Hellfire	3/98	Tip	Might and Magic 6	11/98	Tip	Triple Play 99	7/98	Cheats
Die Siedler 2 Mission	4/97	Cheat	Missionforce: Cyberstorm	3/97	Cheats	Turok	12/97	Cheats
Discworld	8/97	Tip	Monkey Island 3	2/98	Lösung	Twisted Metal 2	5/98	Cheats
Discworld 2	4/97	Lösung	Monkey Island 3	5/98	Cheat	Uprising	2/98	Cheats
Dominion: Storm over Gift 3	11/98	Cheats	Moto Racer	8/97	Cheats	Uprising	5/98	Cheats
Dragon Lore	2/98	Tip	Motorhead	8/98	Cheats	Urban Assault	12/98	Tips
Dune 2000	12/98	HEXerei	Myth	2/98	Cheat	Vangers	10/98	Cheats
Dungeon Keeper	9/97	HEXerei	NBA Live 97	6/97	Tips	Vermeer 2	9/97	Tip
Dungeon Keeper	10/97	Tip	NBA Live 98	2/98	Cheats	Virtua Fighter 2	11/97	Cheats, Tips
Dungeon Keeper	11/97	Tip	NBA Jam Extreme	4/97	Tip	War Games	12/98	Cheats
Earth 2140	8/97	HEXerei	Need for Speed 2	7/97	Cheats	War Wind	6/97	Cheats
Earth 2140	9/97	HEXerei	Need for Speed 2	8/97	Cheats	Warhammer: Dark Omen	8/98	Codes
Earth 2140	2/98	Cheats	Need for Speed 2 S.E.	2/98	Cheats	Wet!	9/97	HEXerei
Ecstatica 2	2/98	Tip	Need for Speed 3	11/98	Cheats	Wing Commander Prophecy	4/98	Cheats
Emergency	9/98	HEXerei	NHL 98	12/97	Cheats	Winzer Deluxe	6/97	Hex-Codes
Emergency	12/98	Tip	NHL 98	3/98	Tip	WipEout 2097	10/97	Cheats
Evidence	10/97	Tip	NHL 99	12/98	Cheats	Worms 2	3/98	Codes
Excessive Speed	1/99	Tip	NHL 99	5/98	Cheats	Worms 2	5/98	Cheats
Extreme Assault	8/97	HEXerei	Nightmare Creatures	5/98	Cheats	Worms 2	8/98	Cheats
Extreme Assault	9/97	Cheats	Nuclear Strike	1/98	Cheat, Codes	X-Com: Apocalypse	9/97	Cheats
F-16 Fighting Falcon	10/97	Cheats	Nuclear Strike	4/98	Cheats	X-Com: Interceptor	10/98	Cheats
F-22 Raptor	5/98	Cheats	Oddworld: Abe's Oddysee	4/98	Cheats	X-Com: Interceptor	11/98	Cheats
Fallout	6/98	Lösung	Orion Conspiracy	2/98	Cheats	X-Men	8/98	Cheat
Fallout	7/98	HEXerei	Outlaws	6/97	Cheats	XS	4/97	Tip
Fallout	9/98	Tip	Outwars	6/98	Cheats	Zork: Der Großenquisitor	3/98	Lösung
FIFA 98	4/98	Cheats	Overboard!	7/98	Cheats			
Final Fantasy 7	9/98	Lösung	Pandemonium!	9/97	Cheats/Codes			
Final Fantasy 7	10/98	Lösung, Tips	Pandemonium 2	4/98	Cheats/Codes			
Nuclear Strike	10/98	Lösung, Tips	Panzer General 3D	5/98	HEXerei			



## Der blaue Bock

Auch ich bin kein Fan Eurer verfrühten Monatsangaben: Wäre es nicht möglich, die Hefte einfach nur noch zu numerieren? Also bloß Ausgabe 1/99, kein Januar oder Dezember mehr.

Ansonsten hat ja wohl Eidos den Bock des Jahres geschossen: Lara Croft mit blauem Blut! Liegt das nun an adeliger Abstammung, oder haben die Macher einfach zu oft TV-Tamponwerbung („Austauschflüssigkeit“) geguckt? Der Verzicht auf die Farbe Grün macht zumindest mit Rücksicht auf die Vulcanier Sinn, aber bei Blau sehe ich schwarz – und werde rot vor Wut, weil man das nicht wenigstens abschalten kann.

Volker Schulz (30), E-Mail: volkerschulz@volkerschulz.de

Zu Laras Blutsverwandten  
eine amüsante Anekdote:

Bei Eidos hatte man angeblich bereits 16er-Aufkleber gedruckt und war dann ganz überrascht, daß die USK das Game ab 12 Jahren freigibt! Zur Heftnumerierung sei hingegen gesagt, daß es ganz ohne Monatsangabe nicht geht. Wie sollte das Kioskpersonal sonst wissen, wann welches Heft zu remittieren (auszumustern) ist?



## Guten Rutsch im November

Hi Ghost! Du schreibst in der Antwort zum Brief „Verbraucherbetrug“ in der Ausgabe 1/99, daß die Numerierung der Hefte auf Inhalt und Ausstattung keinen Einfluß habe. Gut, ich sehe auch keinen Betrug in der „vorgezogenen“ Erscheinungsweise, aber schwachsinnig ist das schon. So wird mir viel Spaß mit der Weihnachtsausgabe gewünscht, die ich doch schon im Oktober in den Händen halte – und ein Guter Rutsch bereits im November. Nicht mehr lange, und Ihr schreibt bei 20°C minus vom Sonnenbaden am heimischen Baggersee. Also macht mit den Nummern, was Ihr wollt, achtet aber im Inhalt darauf, wann die Leser Eure Zeitschrift bekommen!

Ansonsten, muß ich sagen, ist der Joker super. Die neue Papierqualität sagt mir zu, man kann die Bilder zu den Tests jetzt gut erkennen und sich von der Grafik des Spiels einen besseren Eindruck verschaffen. Also denn bis zur 2/99 im Dezember!

Ingo, E-Mail: 320012342089-0001@t-online.de

Weiß gar nicht, was Du willst: Vorliegende Februarausgabe ist doch erst am 5. Januar auf den Markt gekommen! Denn mal frohe Ostern und weiterhin viel Spaß mit der neuen Papierqualität.

## Kurz und gut

Gratulation zum neuen Papier! Bin ganz begeistert von der neuen Qualität des Jokers 1/99 – hoffentlich könnt Ihr sie beibehalten.

Peter Erhardt, Creglingerstr. 2, 70435 Stuttgart

Nein, wir wollen die Heftqualität nicht beibehalten – sondern weiterhin von Ausgabe zu Ausgabe steigern!

## Super Dickmann

Ich verzichte einfach mal darauf, Euch mit dem üblichen Lob einzudecken (Ihr weißt ja, daß Ihr gut seid) und komme gleich zu dem, was mir am PC Joker nicht so gefällt:

1. Zwar stellte ich beim Lesen des Editorials 1/99 fest, daß das dünnere Papier eigentlich ein besseres Papier sein soll, aber irgendwie fühlt es sich billiger an. Es ist zu glatt, und die Seitenränder sehen dreckig aus. Andererseits ist es heller, und man kann die Farben besser erkennen. Wenn es nur ein wenig dicker wäre, würde ich es als optimal bezeichnen.



**Wußte ich es doch: Lara hat blaues Blut – dank der Firmenpolitik von Eidos auf jedem deutschen Monitor überprüfbar. Um ähnlich weltbewegende Themen zu klären, gibt es hier künftig auch die neue Rubrik „Leser fragen Hersteller“.**

2. Die Auswertung der Leserumfrage ist (wie immer) sehr knapp ausgefallen. Könnet Ihr nicht wenigstens auf Eurer Homepage eine genaue und umfangreiche Auswertung der Umfrage anbieten? Das, was im Heft steht, hätte ich Euch auch ohne Umfrage sagen können!

3. Die neuen Heads sind etwas zu schlicht gestaltet. Besonders bei den Tests erkennt man kaum noch die Rubrik, da wäre zumindest eine farbliche Differenzierung wieder angebracht.

4. Bei den Leserbriefen der Januarausgabe wäre ich übrigens beinahe vom Hocker gefallen. Habt Ihr nur die Extrembeispiele abgedruckt, oder bekommt Ihr tatsächlich mehrere Zuschriften dieser Art? Ein 350 DM-Joystick als Prämie? Alternativ dazu könnet Ihr das Heft in Zukunft verschenken, damit würdet Ihr weniger Verlust machen. Den Brief „Verlierer unter sich“ würde ich übrigens auch als (nicht gelungenen) Scherz verstehen. Wie bewältigt man überhaupt solche Mengen an Leserbriefen?

P.S.: Ganz kurz muß ich aber doch noch etwas Lob loswerden. Die CDs sind mittlerweile nämlich einfach genial – eine gute Mischung aus Vollversionen, Demos und Goodies. Und die Befestigung der Scheiben ist endlich so, wie ich es Euch schon vor knapp zwei Jahren vorgeschlagen hatte...

Benjamin, E-Mail: robak@gmx.net

1. Das neue Papier hat sogar eine etwas höhere Grammatür als das alte, ist aber (zwecks Weiße und Bildwiedergabequalität) gestrichen, was es dünner erscheinen läßt. Tatsächlich überlegen wir derzeit, ob bzw. wann wir uns eine nochmals erhöhte Grammatür in gleicher Qualität leisten können.

2. Die Daten der Leserhebung dienen eigentlich ausschließlich internen Zwecken – im Gegensatz zu den meisten anderen Magazinen veröffentlichen wir aber das Interessanteste, diesmal etwa wieder in den Redaktions-Interna.

3. Geschmäcker sind verschieden, an Neuheiten muß man sich immer erst gewöhnen. Tatsächlich sollten die Heads ja weniger auffällig werden, damit die Testinhalte um so mehr zur Geltung kommen.

4. Natürlich sind extreme Leserbriefe meist interessant, ebenso natürlich habe ich mit Euren Zuschriften alle Hände voll zu tun. Und warum schreibst Du nicht mal Oliver Speckert (die Adresse stand ja dabei) persönlich? Dann wirst Du schon sehen, wie ernst es dem Mann mit seiner Abo-Kündigung war, weil er bei Preisausschreiben nie gewinnt!

## Fortunas Liebling

Liebes Joker-Team, endlich habe ich mal Zeit, Euch zu danken. Warum? Weil ich a) ein Moviepaket „Lost in Space“ gewonnen habe und b) bei Eurer Leserumfrage tatsächlich gleich nochmal Glück hatte! Andreas Rimke, Buchenweg 2, 55767 Rinzenberg



Nimm das, Oliver Speckert! Muß Andreas jetzt eigentlich zwei Abos bestellen?!

## Zensur findet doch statt?

Hallo Ghost, heute wollte ich Dir nur kurz mitteilen, daß Du meine Leserbriefe lieber erst gar nicht drucken solltest, wenn davor noch zensiert wird. Außerdem finde ich auch nicht gut, daß Ihr nur veröffentlicht, was Euch in den Kram paßt – mein Post Scriptum zum Brief „Mit 70 fängt der Spaß erst an“ in Ausgabe 1/99 habt Ihr z.B. gar nicht beachtet. Wenn Ihr schon zensiert, dann bitte ohne meinen Namen: Schließlich ist es ja eher Euer Brief als meiner! Viele Grüße trotzdem. Andreas Möller, E-Mail: Tanelorn@t-online.de

*Von Zensur kann keine Rede sein, schon eher von notwendigen Kürzungen. Die hier veröffentlichten Briefe sollen ja nicht nur Dich und mich, sondern ein paar Hunderttausend weitere Leute interessieren. Der Beweis sind kritische Schreiben wie etwa Dein aktuelles. Apropos Kritik: Schreib weniger Briefe und trainiere statt dessen mehr, dann klappt's auch am Fußballplatz wieder besser, Andi! Hehe...*

## Moderne Zeiten

Lang, lang ist's her, als ich meinen ersten eigenen Joker in den Händen hielt. Es war die Ausgabe 4/92 des Amiga Joker, auf dem Cover prangte das Porträt eines Lesers, Michael hatte noch mehr Haare, und die Hits von damals hießen „Ultima 6“ und „Sim Ant“. Nach sechsjähriger Lethargie war die Zeit nun reif, wieder mal meinen Senf zu aktuellen Themen abzugeben:

1. Ich weiß nicht, was alle haben: Ich kann den Ghost Comic immer lesen und mich darüber amüsieren. Im übrigen finde ich die Geschichten viel witziger als die alten um den Joker und Brork – besonders der kleine Flattermann Vinzenz hat es mir angetan.
2. Bezuglich indizierter Spiele verhaltet Ihr Euch ganz richtig: Wem nützt ein Test in einem beschlagnahmten Heft? Der Ausweg mit der fehlenden Motivationsnote ist da doch geradezu genial – ist das Eurem Verlagsanwalt eingefallen?
3. Überhaupt kann man das ganze Heft kaum noch viel besser machen, nur das „Du“ vermisste ich immer noch. Ebenso die Lesergalerie und den Stromausfall mit Tests von Brettspielen, aber man muß ja mit der Zeit gehen. Würdet Ihr heute eigentlich noch Lesertests veröffentlichen? Und womit layoutet Ihr das Mag (eigentlich muß ich ja „das Werk“ sagen) überhaupt?
4. Wann kommt eine Seite mit den Homepage-Adressen der Leser? Um einen Vorsprung herauszuholen, hier gleich meine: <http://avalon.icb.co.at/Philipp>. Und wenn ich auf meiner Homepage zu Eurer Seite linken will, darf ich das? Habt Ihr ein spezielles Banner für solche Fälle?
5. Jetzt was Spezielleres: Die „Maxi Gamer Phoenix“ von Guillemot muß ja (theoretisch) der Knaller sein für User, die eine lahme 2D- und noch keine 3D-Karte besitzen. Ist das Teil wirklich so gut?! Bis zu meinem nächsten Leserbrief (laut Statistik in ca. sechs Jahren) wünsche ich Euch jedenfalls tōi tōi und weiter so! Philipp Rettenbacher (19), E-Mail: rettich@mymcity.at

*Wer seit sieben Jahren Joker-Fan ist und meinen Comic liebt, muß auch sonst ein guter Mensch sein – mit besten Grüßen von Vinzenz daher sofort weiter zu den Antworten:*

1. Deine Worte gehen runter wie Jahrgangs-Ektoplasma!
2. Kein Anwalt, der Verzicht auf die Motivationsnote bei einem übertrieben brutalen Spiel scheint uns einfach angebracht.
- 3: Unsere Grafikabteilung arbeitet (wie so ziemlich jede andere auch) mit Macs und dem Programm „Quark Express“. Was den Abdruck von Lesertests betrifft: Kommt auf die Qualität an, laß einfach mal einen rüberwachsen!
4. Eine Seite mit Leser-Links gibt es auf unserer Homepage schon seit langem, Deine Adresse haben wir aufgenommen. Im Gegenzug würden wir uns über einen Joker-Verweis auf Deiner Page sehr freuen; das passende Banner findest Du auf unserer Startseite.
5. Guillemots Kombikarte mit leistungsstarkem Banshee-Chipsatz für 3D-Power besticht auch durch hervorragende 2D-Wiedergabe – sicher kein Fehlkauf!

## Leser fragen Hersteller

### Lila Blut

Waaaas?! Das lila Blut in „Tomb Raider 3“ ist beabsichtigt? Ich habe mich ernsthaft gefragt, ob nicht meine Grafikkarte defekt ist! Ich will ja nicht (blut-)gierig sein, aber ich verlange von Core/Eidos einen Patch, um diesen Schnitzer zu beheben! Stefan Junghanns, Leipzig, E-Mail: Stefan\_J.\_im\_25.Jhrd@t-online



*Es stand von vornherein fest, daß in der deutschen Version von „Tomb Raider 3“ kein rotes Blut zu sehen sein wird, folglich ist auch von Core kein entsprechendes Update zu erwarten. Natürlich können wir nicht verhindern, daß irgendwelche Hacker den Programmcode manipulieren, aber offiziell wird es definitiv keinen Blut-Patch geben.*

Sascha Green-Kaiser, Eidos

### Space Bunnies – der Soundtrack

Ich habe mir die US-Version von „Space Bunnies must die!“ gekauft und ärgere mich darüber, daß die genialen Musikstücke nicht als Audiotracks vorliegen. Ist für den deutschen Markt vielleicht eine Special Edition oder eine separate Soundtrack-CD geplant?

E-Mail: [fuzzie@cu-muc.de](mailto:fuzzie@cu-muc.de)



*Hinsichtlich einer Special Edition sieht es schlecht aus, in Amerika ist jedoch gerade der offizielle „Space Bunnies“-Soundtrack bei Universal Records erschienen. Ob die CD auch hierzulande vertrieben wird, steht zwar noch in den Sternen, aber mit etwas Glück müßte sie im Import-Regal zu finden sein.*

Matthias Wehner, Take 2

### Einfach ist schwer

1. Könnt Ihr mir mal den Unterschied zwischen einer 3Dfx- und einer Direct3D-Karte erklären? In meinem P2/350 mit 64 MB RAM sitzt nämlich so ein Riva-128-Dingsbums, und ich überlege, ob ich mir noch eine Voodoo 2 anschaffe – lohnt das?
2. Ein Vorschlag: In der letzten Ausgabe habt Ihr im Online-Guide „Active Worlds“ vorgestellt, dessen Download 1,6 MB beträgt. Wenn das Teil so toll ist (Tip der Redaktion), dann packt es doch einfach auf die CD, damit sich die Leser die T(euer)-kom-Gebühren sparen können!
3. Ebenfalls in der letzten Ausgabe war ein Leserbrief abgedruckt, in dem sich Kai Luers über eine ältere Vollversion beschwert hat, da sie bei der Deinstallation wohl Files verschwinden hat lassen, die er eigentlich behalten wollte. Könnt Ihr nicht eine Liste anfertigen, wie man solche Fehler umgeht?
4. Dringt la eigentlich auch Leserbriefe mit Reschtchreibfehlern? Bjoern Zimmermann (16), E-Mail: [bjoern.zimmermann@okay.net](mailto:bjoern.zimmermann@okay.net)

**1.** 3Dfx heißt der Hersteller der Voodoo-Chipsätze, während Direct3D eine Schnittstelle von Win 95/98 ist, die zumindest theoretisch ALLE 3D-Beschleunigerkarten gemäß ihren jeweiligen Fähigkeiten unterstützt. Und der Voodoo 2-Standard ist um einiges leistungsfähiger als Deine mittlerweile veraltete Riva 128. Freilich plant 3Dfx bereits diesen Sommer, mit Voodoo 3-Karten auf den Markt zu kommen.

**2.** Einfach auf die CD packen, ist leichter gesagt als getan, da müssen Lizenzen erworben und Rohlinge gebrannt werden. Bei nur 1,6 MB schien uns da das Kosten/Nutzenverhältnis nicht gegeben – im Gegensatz etwa zu den ca. 60 MB von „Wing Commander Secret Ops.“, das wir auf die Begleit-CD der Ausgabe 11/98 aufgenommen haben.

**3.** Die doch sehr spezielle und nur ganz selten auftretende Problematik der Vollversion von „Air Warrior 2“ (PCJ 11/98) war für uns im Vorfeld einfach nicht erkennbar. Nachdem wir mittlerweile aber von

ähnlichen Fällen bei z.B. „Fallout 2“ gehört haben, achten wir zukünftig natürlich ganz besonders auf die Deinstallationsroutinen und werden nötigenfalls darauf hinweisen.

#### 4. Auf kainen Fahl! Wahrum frakst Tu?

### Der Silberschmied

Seid gegrüßt, o edler Ghost! Möget Ihr mir eine Frage beantworten, welche mich schon seit vielen Monden quält: Wenn das schönste Demo veraltet, der neueste Patch überholt und das letzte Goody abgenutzt ist, müssen wir dann die Silberlinge schnöde wegwerfen oder gibt es einen Weg, diese Juwelen der vergangenen Tage wiederzuverwerten?

Dirk Schindler, E-Mail: Nubli@inic.com

Hat er das Comic der Januarausgabe nicht gelesen? Schande über ihn, denn just dort hätte er erfahren, wie aus CDs die tollsten Geschenke (vom Christbaumschmuck über ein Nudelholz bis hin zum Papageienspiegel) zu basteln sind! So jedoch bleibt ihm nur, eine Sammlung exklusiver Mini-Frisbees zu starten...

### Legal, illegal, scheißegal?

Eure Fachbegriffsliste finde ich spitze, ich werde sie mir wahrscheinlich an den Computertisch hängen! Und die Ghost-Comics sind auch klasse! Wie wäre es aber, wenn Ihr eine Rubrik einführen würdet, in der bekannte Hacker und Cracker ihre Tricks verraten? Selbstverständlich ohne die Grenzen der Legalität zu verletzen. Eine Frage noch: Stimmt es, daß ein Spielehersteller herausfinden kann, ob ich auf seinem Internet-Server mit einer gebrannten CD antrete?

E-Mail: Captain\_Cool@t-online.de

In grauer Vorzeit gab es im PC Joker die Rubrik „Hacker, Cracker & Virenzüchter“, doch mittlerweile ist die einst innovative Szene verkommen: Entweder Otto Normalcracker hantiert schlicht mit einem CD-Brenner, oder ganze organisierte Banden verschieben Identfälschungen – beides wollen wir nicht unterstützen. Damit verbietet sich auch die Beantwortung Deiner Frage zu Online-Gaming mit Raubkopien, sorry.

### Und wer kopiert Hardware?

Also, ich muß mich jetzt mal über Euer Stadtgespräch im letzten Heft („Finanztod durch Hardwarehunger“) aufregen. Genauer gesagt, über die Antworten, denn was da für blöde Vorschläge von den Befragten kamen, ist ja fast schon schmerhaft. Gesetzliche Termine für Hardware-Neuerscheinungen z.B. – treten wir die freie Marktwirtschaft doch gleich mit Füßen! So ein Blödsinn. Genauso wie einige meinten, Code-Optimierung sei die Lösung. Wer nicht bereit ist, sich alle zwei Jahre (reicht auf jeden Fall) einen neuen PC oder zumindest neue Komponenten zuzulegen, sollte vielleicht tatsächlich auf Konsolen umsteigen. Allerdings frage ich mich, warum so viele es sich leisten können, immer die neuesten Spiele zu haben, die Hardware aber angeblich zu teuer ist? Schade, daß man Hardware nicht kopieren kann, was Jungs?

Lars Both, E-Mail: larsboth@canaletto.net

Naja, das mit dem Optimieren ist nicht so von der Hand zu weisen. Wenn man sieht, was auf den (technisch lachhaften) Konsolen möglich ist oder auch schon vor Jahren ohne 3D-Karte auf dem PC möglich war, wünscht man sich schon manchmal, daß die Programmierer da etwas mehr Zeit und Mühe investieren würden. Und Raubkopien von Hardware gibt es allemal. Genaugenommen ist sogar jeder PC eine solche, denn der Standard wurde ursprünglich von IBM entwickelt!

### Alles Schwindel?

Ich verzichte mal auf die üblichen Höflichkeitsfloskeln, weil es mir um ein ernstes Thema geht: Eure Konkurrenzzeitschrift PC Action wirft Euch in der Ausgabe 12/98 auf Seite 15 vor, daß Ihr den Test zu „Heretic 2“ in Eurem Dezemberheft „anhand einer völlig unfertigen Version erschwindelt“ habt. Als langjähriger Jokerleser frage ich mich jetzt, ob an diesen Vorwürfen etwas dran ist – und falls ja, warum Ihr so etwas macht. Eure Zeitschrift ist doch eigentlich so

gut, daß Ihr es nicht nötig haben solltet, auf dubiose Weise an exklusive Tests heranzukommen!

Bernd Kunst, Brunhildstr. 23, 16321 Bernau

Erstens haben wir ein uns vom Hersteller offiziell zu diesem Zweck zur Verfügung gestelltes Muster getestet. Zweitens haben unsere Nürnberger Kollegen zwischenzeitlich schriftlich erklärt, solche verbalen Entgleisungen zukünftig zu unterlassen. Und drittens kümmern wir uns eben intensiver um Testmuster als um Kolumnen zu persönlichen Ansichten. Vielleicht klappt's ja auch deshalb mit der Aktualität?

### April 2000

Liebes Joker-Team, nett, daß Ihr Kollegen von der Konkurrenz Euch aufräfft, uns vom April-Joker einen Brief zu schreiben. Er war zwar zu langweilig, umfangreich, um ihn abzudrucken, aber wir werden Eure Fragen trotzdem beantworten:

1. Danke, danke, Ihr seid auch nicht schlecht. Und mit Eurem Brief haben wir jetzt ja wieder Brennmaterial für unseren neuen Hochofen.
2. Vermutlich Ende '99.
3. Ganz nah dran, quasi in Tiefenbach. Doch wieso duzt Ihr uns eigentlich?
4. Juli '99.
5. Wir haben leider keine Brigitta-Poster mehr. Aber wie wär's mit zwei Pfund Zahnpasta?
6. Voraussichtlich Februar 2000.
7. Natürlich würden wir gern Michaels Goldfisch streicheln!
8. Schätzungsweise 1. Quartal '99.
9. Heringe auf Zeltbahn, dazu Kabelsalat und als Appetithäppchen Michaels Goldfisch.
10. Erscheinungstermin ist uns nicht bekannt.
11. Sicherheitskopien! Es heißt Sicherheitskopien! Testmuster unserer neuesten Spiele können wir leider trotzdem nicht herausgeben.
12. Ungefähr Mitte 2001.
13. Wird im nächsten April-Joker ausführlich vorgestellt. Aber Spiele, die auf dem Index stehen, testen wir eigentlich nicht.
14. Wahrscheinlich 3. Sechstal 2000.
15. GRATIS-ABO?! IHR HABT WOHL ZUVIEL... Ähem \*hüstel\* nein.
16. Die Entwicklung wurde leider eingestellt.
17. Gewinner werden automatisch benachrichtigt. Und was es bei uns nächstes Mal Tolles zu gewinnen gibt: Ferraris, Brainsticks, einen feuchten Händedruck, Gratis-Abos...
18. Vielleicht Ende '98.
19. Freie Mitarbeiter haben wir genug (ca. 67). Wenn Ihr Euch für Redaktions-Interna interessiert, verweisen wir Euch mal galant auf unsere Homepage.
20. April, April 2000.

Frisch, fromm, fröhlich, frei, Euer Bautista Ortuno, Osterbrook 58, 20537 Hamburg



April-Joker 1992, komplett mit Goldfisch-Gags

Danke für die rasche Beantwortung – noch vor unseren Fragen! Da sollte ich mir wohl einfach mal ein Beispiel nehmen...

### Ab mit der Post!

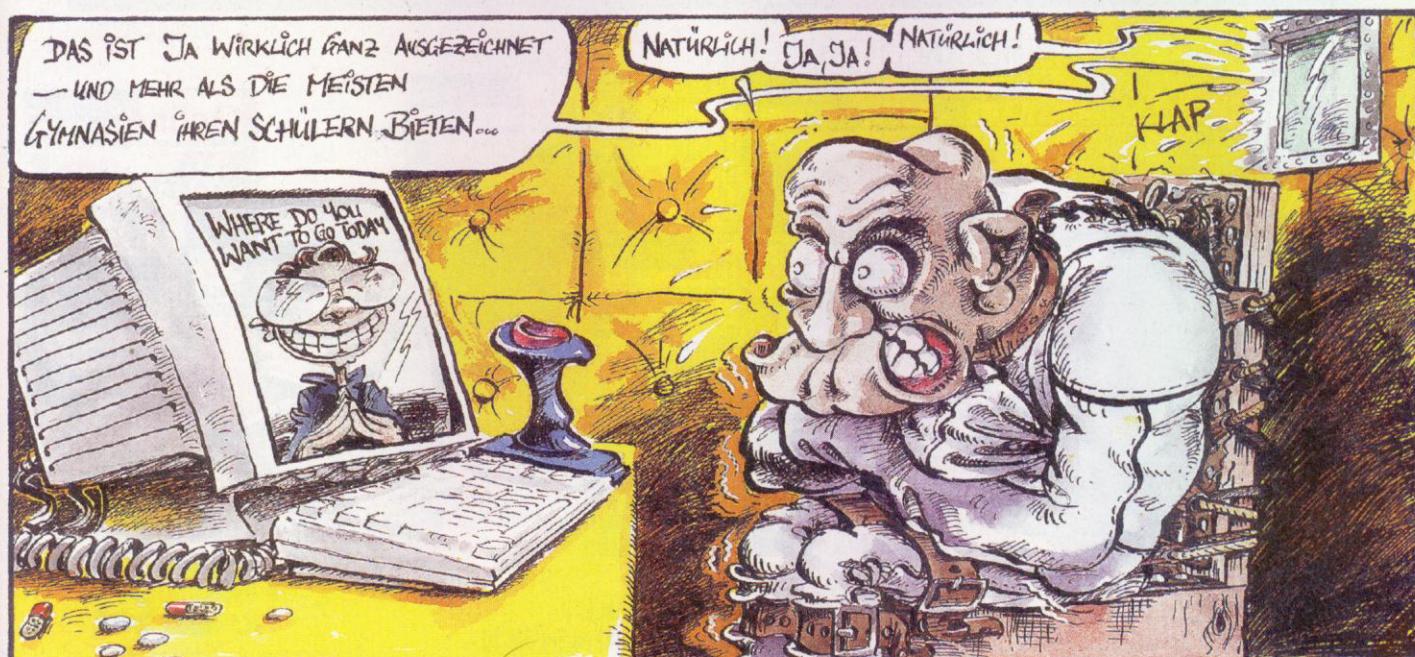
Wie jeden Monat warte ich ungeduldig auf Ihre/Eure Zuschriften mit Anekdoten, Kritik, Lob, Anregungen und Fragen. Neuerdings ja auch, wenn letztere nicht mir, sondern Spieleherstellern direkt gelten – ich sorge für Beantwortung! Ganz persönlich sorge ich für einen Antwortbrief, wenn das Schreiben zum Abdruck nicht geeignet ist, aber RÜCKPORTO (im Ausland bitte Internationale Antwortcheine verwenden) beilegt. Falls der Schrieb jedoch von allgemeinem Interesse ist, wird er zwecks Leser/Leser-Kommunikation mitsamt Anschrift veröffentlicht. Wer dies nicht wünscht, möge das bitte mitteilen.

**JOKER VERLAG**  
„GHOSTWRITER“  
**MAX-LOIDL-WEG 4**  
**D-85598 BALDHAM**  
**E-MAIL INTERNET:**  
**leserbriefe@pcjoker.de**

# GIHOGL VITIUS

NA, DAS IST JA  
MAL WIEDER TYPISCH:  
UNBEDINGT 'NE EIGENE  
COMIC SEITE HABEN  
WOLLEN UND DANN  
EINFACH AB IN URLAUB...

...EGAL, DANN BESUCHEN  
WIR HALT HEUTE EINEN  
ALten Bekannten IM  
BEZIRKSKRANKENHAUS HAAR,  
PSYCHIATRISCHE ABTEILUNG:



je **29.-**  
oder  
**49.-**  
im Set

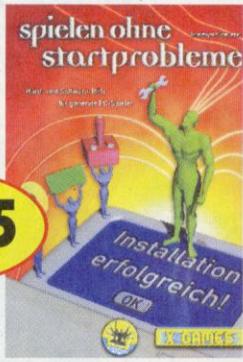


**EXKLUSIV!**  
Nur hier von Chris Hülsbeck  
handsigniert!

**CHRIS HÜLSBECK-CD**

Longplay-Audio-CDs mit Techno-Remixes der Spielesounds

**24,95**

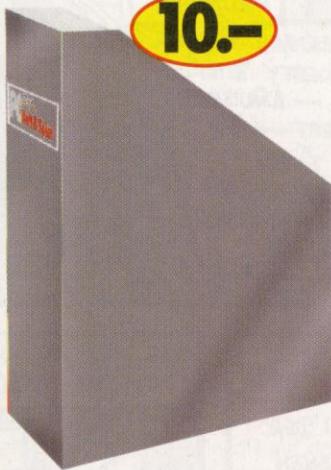


### SPIELEN OHNE STARTPROBLEME

Wie bringt man DOS-Programme unter Win 95 zum Laufen?

Vom Umgang mit Systemdateien, über die Konfiguration von Soundkarte + CD ROM bis hin zu 600 KB freiem Grundspeicher.

**10.-**



**SAMMELORDNER**



**nur noch  
7.-**

**MAUSPAD**



**nur noch  
5.-**

### JOKER HIT COLLECTION

„Die Höhlenwelt Saga“ auf CD-ROM mit Komplettlösung, Anleitung, Hintergrund etc.

**9,80**



**ORIGINAL ZAZOO**  
„Virtual Alien“



**5er  
Pack nur  
4,50**

**JEWEL-CASES** (ohne CD)  
für Ihre individuelle CD-Sammlung  
5 Stück: DM 4,50  
10 Stück: DM 8,-



**11,80**

**JOKER-BOX**  
für TC-Spieler



**je 5.-  
oder 20.-  
im Set**

**ONLINE KOMPAKT** je DM 5.-  
oder alle Ausgaben (5 Stück) im Set DM 20.-



**CD-TASCHE**  
praktische Aufbewahrungshilfe für  
12 Scheiben



**JOKER CD-MIX**  
3 CDs randvoll mit Videos, Demos und Goodies  
(einschließlich Demo-CDs 11/97 und 2/98)



**PC JOKER:** jede Ausgabe bis  
einschließlich 8/96 nur noch DM 5.- (ohne CD)



**ab 7,50**

### Ausgabe Vollversion

3/97	Cyclemania, Robinson's Requiem
8/97	Legends, Perfect General
9/97	Der Produzent
10/97	Reunion, Nick Faldo's Golf, Empire Soccer, Magic Boy, Cool Croc Twins, Synnergist
11/97	Bazooka Sue, Dunkle Schatten 1 & 2
12/97	Hind
5/98	Der Reeder
6/98	Freddy Pharkas, Surface Tension
7/98	Talisman
9/98	Caribbean Disaster
10/98	Larry 5 + 6, Laffer Utilities
11/98	Air Warrior 2, Crystals of Arborea, Boston Bomb Club, Storm Master, Warbirds 3D
12/98	Dunkle Manöver
1/99	Jack Orlando

**PC JOKER HEFT & SPIEL** (bis Ausgabe 9/97: DM 7,50; 10/97 bis 9/98: DM 8,50; ab 10/98: DM 8,90)

Ich bezahle

- per Nachnahme
- per Überweisung nach Erhalt der Rechnung
- per Vorauskasse (Geld oder Scheck liegt bei). WICHTIG: DM 6,50 (Ausland DM 10,-) für Porto dazurechnen.

Ich bestelle:

(bitte in die entsprechenden Kästchen die gewünschte Anzahl eintragen)

MEINE ADRESSE:

Name

Straße/Hausnr.

PLZ/Ort

Datum/Unterschrift

Einfach einsenden an:

**JOKER VERLAG**  
„JOKER SHOP“  
MAX-LOIDL-WEG 4  
85598 BALDHAM

PC Joker Heft & Spiel	<input type="checkbox"/> 3/97	<input type="checkbox"/> 8/97	<input type="checkbox"/> 9/97	<input type="checkbox"/> 10/97	<input type="checkbox"/> 11/97	<input type="checkbox"/> 12/97	<input type="checkbox"/> 5/98
PC Joker	<input type="checkbox"/> 6/98	<input type="checkbox"/> 7/98	<input type="checkbox"/> 9/98	<input type="checkbox"/> 10/98	<input type="checkbox"/> 11/98	<input type="checkbox"/> 12/98	<input type="checkbox"/> 1/99
Online Kompakt	<input type="checkbox"/> 4/93	<input type="checkbox"/> 6/93	<input type="checkbox"/> 8/93	<input type="checkbox"/> 9/93	<input type="checkbox"/> 10/93	<input type="checkbox"/> 11/93	<input type="checkbox"/> 12/93
Joker CD-Mix	<input type="checkbox"/> 1/94	<input type="checkbox"/> 2/94	<input type="checkbox"/> 3/94	<input type="checkbox"/> 4/94	<input type="checkbox"/> 6/94	<input type="checkbox"/> 8/94	<input type="checkbox"/> 10/94
CD-Tasche	<input type="checkbox"/> 11/94	<input type="checkbox"/> 12/94	<input type="checkbox"/> 1/95	<input type="checkbox"/> 3/95	<input type="checkbox"/> 9/95	<input type="checkbox"/> 10/95	<input type="checkbox"/> 12/95
Jewel-Cases	<input type="checkbox"/> 1/96	<input type="checkbox"/> 2/96	<input type="checkbox"/> 3/96	<input type="checkbox"/> 6/96	<input type="checkbox"/> 8/96		
Joker TC-Box	<input type="checkbox"/> 7/96	<input type="checkbox"/> 8/96	<input type="checkbox"/> 9/96	<input type="checkbox"/> 10/96	<input type="checkbox"/> 11/96	<input type="checkbox"/> Set	
Mousepads							
Hülsbeck Audio-CDs	<input type="checkbox"/> Extreme Assault		<input type="checkbox"/> Tunnel B1		<input type="checkbox"/> Set (Extreme Assault/Tunnel B1)		
Original-Zazoo	<input type="checkbox"/> Alien						
Spielen ohne Startprobleme	<input type="checkbox"/> Stück						
Joker Hit Collection	<input type="checkbox"/> Nr. 1 (Die Höhlenwelt)						
Sammelordner	<input type="checkbox"/> Stück						

Bitte benutzen Sie die beigefügte Joker-Shop-Bestellpostkarte auf Seite 117, oder Sie bestellen telefonisch: 08106/899601

Bestellungen über DM 100,- sind nur als Nachnahme oder per Vorauskasse möglich. Unfreie Retouren werden nicht angenommen. Bei Annahmeverweigerung werden die entstandenen Portogebühren berechnet.

# DER JOKER INDEX

ALLE TESTS AB HEFT 2/98 AUF EINEN BLICK

DIE FETTGEDRUCKTEN PROGRAMME WURDEN MIT EINEM HIT GEKÜRT!

Titel	Ausgabe	Rubrik	Urteil	Titel	Ausgabe	Rubrik	Urteil	Titel	Ausgabe	Rubrik	Urteil	Titel	Ausgabe	Rubrik	Urteil
101. Airborne	11/98	Strategie	73%	DSF Football '98	9/98	Sport	70%	Lords of Magic	2/98	Strategie	82%	Sensible Soccer: WM Edition	7/98	Sport	33%
2000: The Quest	11/98	Online	schwach	DSF Fußball Manager '98	8/98	Sport	65%	M.A.X. 2	9/98	Strategie	78%	Sentient	3/98	Abenteuer	13%
3D Billard	3/98	Simulation	60%	DSF Ski	5/98	Sport	33%	MT Tank Platoon 2	5/98	Simulation	85%	Sentinel returns	9/98	Strategie	74%
3D Flipper	3/98	Simulation	62%	Dune 2000	9/98	Strategie	73%	Madden NFL '98	2/98	Sport	74%	Seven Years War	4/98	Strategie	58%
3D Railroad Master	1/99	Simulation	47%	Dunkle Manöver	4/98	Strategie	87%	Madden NFL '99	12/98	Sport	76%	Shadow Master	3/98	Action	63%
Actua Tennis	12/98	Sport	48%	Dynasty General	11/98	Strategie	80%	Man of War	6/98	Strategie	33%	Shanghai: Dynasty	4/98	Strategie	61%
Active Worlds	1/99	Online	gut	Echelon	10/98	Strategie	39%	Manhattan Solo	1/99	Strategie	46%	Shogun	11/98	Action	?
Addiction Pinball	3/98	Simulation	77%	Emergency	6/98	Strategie	64%	Manhattan Multi	1/99	Strategie	65%	Sign of the Sun	3/98	Abenteuer	37%
Adidas Power Soccer	3/98	Sport	29%	Enemy Zero	1/99	Abenteuer	37%	Mastermind	6/98	Strategie	55%	Skull Caps	12/98	Strategie	65%
Adidas Power Soccer '98	9/98	Sport	58%	Eques: Wettkauf der Ritter	1/99	Genre-Mix	55%	Mayday	10/98	Strategie	76%	Small Soldiers	9/98	Strategie	66%
Adrenix	7/98	Action	62%	European Air War	11/98	Simulation	85%	Metalizer	6/98	Strategie	66%	Small Soldiers: Globotech	11/98	Action	64%
Air Attack	6/98	Online	gut	Evolution	4/98	Strategie	64%	Metro-Police	1/99	Action	61%	SODA Off-Road Racing	2/98	Sport	62%
Air Warrior 3 Dfx	3/98	Simulation	67%	Excessive Speed	1/99	Sport	69%	Micro Machines V3 Multi	3/98	Sport	85%	Soldiers at War	7/98	Strategie	64%
Airline Tycoon	10/98	Simulation	74%	Expedition zur Titanic	12/98	Simulation	59%	Micro Machines V3 Solo	3/98	Sport	70%	Sonic R	12/98	Sport	70%
Alien Earth	5/98	Abenteuer	74%	F-15	6/98	Simulation	75%	Microsoft Baseball 3D	9/98	Sport	80%	Space Bunnies must die!	1/99	Action	80%
Aliens in the House	12/98	Action	22%	F-16 Multirole Fighter	11/98	Simulation	79%	Microsoft Golf 98 Edition	6/98	Sport	69%	Spearhead	11/98	Simulation	74%
Aliens Online	7/98	Online	mittel	F-22 Raptor	2/98	Simulation	77%	MIG-29 Fulcrum	11/98	Simulation	79%	Spec Ops: Ranger Assault	7/98	Action	?
Andretti Racing	2/98	Sport	68%	F-22 Total Air War	11/98	Simulation	81%	Might and Magic 6	6/98	Abenteuer	88%	Spellicross	12/98	Strategie	42%
Anno 1602	5/98	Strategie	87%	Fallout	6/98	Abenteuer	81%	Mind Gym	12/98	Strategie	38%	Sports TV: Boxing!	11/98	Sport	83%
Antigotchi - der Kanzler	11/98	Abenteuer	27%	Fallout 2	1/99	Abenteuer	80%	Missing in Action	9/98	Action	76%	Spunkys Duelle: Dueling Shuffle	4/98	Strategie	36%
Apollo 18: The Moon Missions	11/98	Simulation	19%	FIFA 99	1/99	Sport	86%	Monopoly WM-Edition	6/98	Strategie	59%	Star Trek: Klingon Honor Guard	10/98	Action	83%
Arcade's Greatest Hits 2	4/98	Genre-Mix	11%	Fighter Ace	4/98	Online	gut	Monster Truck Madness 2	7/98	Sport	67%	Star Trek Pinball	4/98	Simulation	45%
Armor Command	5/98	Strategie	79%	Fighter Pilot	1/99	Simulation	59%	Mordor 2: Darkness Awakening	6/98	Online	gut	Star Wars: Rebellion	6/98	Strategie	75%
Army Men	7/98	Action	69%	Fighting Force	5/98	Action	70%	Moto Racer 2	12/98	Sport	80%	Starcraft	3/98	Online	gut
Ashes to Ashes	11/98	Action	14%	Final Fantasy 7	8/98	Abenteuer	80%	Motocross Madness	10/98	Sport	85%	Starcraft	6/98	Strategie	86%
Asterix und Obelix Die Suche	4/98	Genre-Mix	52%	Final Impact	6/98	Action	42%	Motor Mash	5/98	Sport	63%	Starship Titanic	6/98	Abenteuer	75%
nach dem schwarzen Gold				Firewall	7/98	Strategie	39%	Motorhead	6/98	Sport	76%	Starship Troopers - Battlespace	10/98	Online	mittel
Asteroids	1/99	Action	60%	Flight Unlimited 2	2/98	Simulation	75%	My Friend Koo	3/98	Action	48%	Stealth Reaper 2020	3/98	Simulation	46%
Autobahn Raser	6/98	Sport	67%	Flying Saucer	4/98	Simulation	85%	NBA Action '98	2/98	Sport	74%	Stellar Emperor	12/98	Online	mittel
Axis & Allies	10/98	Strategie	61%	Formel 1 '97	4/98	Sport	86%	NBA Live '99	1/99	Sport	83%	Stratosphere	9/98	Genre-Mix	74%
Barrage	11/98	Action	74%	Forsaken	5/98	Action	87%	Need for Speed 3	11/98	Sport	74%	Street Fighter Zero	5/98	Action	41%
Battle Arena Toshinden 2	1/99	Action	48%	Get Medieval Solo	10/98	Action	49%	Newman/Haas Racing	11/98	Sport	81%	Streets of SimCity	3/98	Genre-Mix	57%
Battlespire	3/98	Abenteuer	80%	Get Medieval Multi	10/98	Action	67%	NHL 99	12/98	Sport	91%	Super Match Soccer	7/98	Sport	37%
Battlezone	4/98	Genre-Mix	87%	Frogger	2/98	Action	72%	NHL Open Ice	2/98	Sport	57%	Survival	10/98	Action	74%
Battletech: Mech Commander	8/98	Strategie	86%	Game, Net & Match	8/98	Sport	65%	N.I.C.E. 2	12/98	Sport	85%	Takeru	2/98	Abenteuer	44%
Beast Wars - Transformers	7/98	Action	39%	Gangsters	1/99	Strategie	75%	Nightlong	12/98	Abenteuer	76%	Tanarus	3/98	Online	schwach
Black Dahlia	5/98	Abenteuer	71%	General	11/98	Strategie	80%	Nightmare Creatures	3/98	Action	74%	Team Apache	8/98	Simulation	82%
Blackstone Chronicles	1/99	Abenteuer	36%	Get Medieval Solo	10/98	Action	49%	O.D.T.	11/98	Action	82%	Team Apache	8/98	Simulation	82%
Blaster!	3/98	Action	64%	Get Medieval Multi	10/98	Action	67%	Oddworld: Abe's Exoddus	1/99	Genre-Mix	81%	Team Apache	8/98	Simulation	82%
Boggle	2/98	Strategie	65%	Gex 3D	8/98	Action	83%	Of Light and Darkness:				Test Drive 4	2/98	Sport	75%
Bonn Ouvert	11/98	Simulation	44%	Global Domination	1/99	Genre-Mix	60%	The Prophecy	7/98	Abenteuer	39%	Tex Morph: Overseer	5/98	Abenteuer	69%
Bubble Puzzle Plus	7/98	Strategie	27%	Globotech Design Lab	11/98	Action	64%	Operational Art of War	9/98	Strategie	64%	The Abyss: Incident at Europe	1/99	Abenteuer	39%
Buggy	1/99	Sport	58%	Godzilla Online	8/98	Online	mittel	Ottos Offsänten	10/98	Genre Mix	37%	The Golf Pro	6/98	Sport	73%
BugRiders	4/98	Sport	35%	Golden Goal '98	9/98	Sport	55%	Outwars	6/98	Action	79%	The other Dimension	9/98	Abenteuer	48%
Bundesliga 99 -				G-Police	2/98	Action	87%	P-Zone	9/98	Action	16%	The War of the Worlds	1/99	Strategie	73%
Der Fußball-Manager	12/98	Sport	73%	Grand Prix 500ccm	11/98	Sport	79%	Pandemonium 2	4/98	Action	79%	Tex Morph: Overseer	5/98	Abenteuer	69%
Bundesliga Manager '98	10/98	Sport	81%	Grand Prix Legends	11/98	Sport	88%	Panzer Commander	7/98	Simulation	69%	The Abyss: Incident at Europe	1/99	Abenteuer	39%
Bust-A-Move 2	5/98	Strategie	39%	Grand Theft Auto	2/98	Action	82%	Perry Rhodan:				Team Apache	8/98	Simulation	82%
Byzantine: The Betrayal	10/98	Abenteuer	70%	Grand Touring	1/99	Sport	80%	Operation Eastside	3/98	Strategie	85%	Tie Break Tennis '98	6/98	Sport	47%
Caesar 3	12/98	Strategie	79%	Granny	3/98	Abenteuer	70%	Pinball Arcade	1/99	Simulation	41%	Tiger Woods 99 PGA Tour Golf 11/98	Sport	81%	
Captain Gysi: Galaxy Futura	11/98	Abenteuer	64%	Grim Fandango	1/99	Abenteuer	88%	Pinball Soccer '98	10/98	Simulation	58%	Tiny Trails	7/98	Strategie	71%
CART Precision Racing	3/98	Sport	78%	Hardball 6	8/98	Sport	59%	Plane Crazy Multi	6/98	Sport	82%	Tomb Raider 3	1/99	Action	85%
Castrol Honda Superbike				Hardwar	10/98	Genre Mix	70%	Plane Crazy Solo	6/98	Sport	69%	Trespasser	1/99	Action	70%
World Champions	8/98	Sport	70%	H.E.D.Z. Multi	11/98	Action	75%	Police Quest: SWAT 2	8/98	Strategie	79%	Twisted Metal 2	3/98	Sport	59%
Centipede	1/99	Action	69%	H.E.D.Z. Solo	11/98	Action	64%	Populous 3: The Beginning	12/98	Strategie	87%	Ultim@te Race Pro	3/98	Sport	79%
Chartbuster	10/98	Simulation	66%	Heretic 2	12/98	Action	85%	Powerboat Racing	4/98	Sport	59%	Ultra Corps	10/98	Online	schwach
Clash	7/98	Strategie	60%	Explorie	7/98	Abenteuer	80%	Power Slide Solo	1/99	Sport	64%	Ultravixen 2	1/99	Online	schwach
Close Combat:				IF/A-18E Carrier Strike Fighter	10/98	Simulation	60%	Power Slide Multi	1/99	Sport	74%	Unreal	7/98	Action	?
Die Brücke von Amheim	2/98	Strategie	62%	Incoming	5/98	Action	86%	Rage of Mages	11/98	Genre Mix	70%	Urban Assault	10/98	Strategie	77%
Colin McRae Rally	10/98	Sport	82%	Interstate '76: Nitro Riders	5/98	Genre-Mix	77%	Raider Wars	5/98	Online	schwach	V 2000	11/98	Genre-Mix	76%
Combat Flight Simulator	12/98	Simulation	80%	iPanzer '94	6/98	Simulation	56%	Railroad Tycoon 2	1/99	Simulation	70%	WarBreeders	4/98	Strategie	73%
Command & Conquer:				Iron Wolves	10/98	Online	schwach	Rainbow Six	11/98	Genre-Mix	83%	War Games	9/98	Strategie	44%
Sole Survivor	3/98	Online	mittel	Israeli Air Force	12/98	Simulation	78%	Rampage World Tour	10/98	Action	60%	War Wind 2	2/98	Strategie	74%
Commandos	7/98	Strategie	86%	Jack Nicklaus 5	3/98	Sport	78%	Racing Simulation 2	11/98	Sport	87%	Virtual Pool 2	2/98	Sport	80%
Conflict: Freespace	8/98	Simulation	86%	Jazz Jackrabbit 2 Solo	4/98	Action	63%	Rage of Mages	11/98	Genre Mix	70%	Vlad Tepes Dracula	3/98	Strategie	65%
Corp Wars	9/98	Strategie	73%	Jazz Jackrabbit 2 Multi	4/98	Action	70%	Raider Wars	5/98	Online	schwach	Wall Street Trader '98	8/98	Simulation	46%
Creatures 2	10/98	Genre Mix	63%	Jet Moto	3/98	Sport	58%	Rainbow Six	11/98	Genre-Mix	83%	WarBreeders	4/98	Strategie	73%
Croc: Legend of the Gobobs	3/98	Action	75%	Jeffighter Full Burn	10/98	Simulation	78%	Reah	9/98	Abenteuer	80%	War Games	9/98	Strategie	44%
Cyberball	9/98	Simulation	33%	John Sinclair: Evil Attacks	6/98	Abenteuer	55%	Redline Racer	5/98	Sport	83%	War Wind 2	2/98	Strategie	74%
Dark Rift	3/98	Sport	53%	Johnny Herbert's				Rental Hero	12/98	Abenteuer	80%	Warhammer 40.000: Chaos Gate	1/99	Strategie	70%
Das 3. Millennium	2/98	Simulation	69%	Grand Prix Championship 1998	8/98	Sport	79%	Revenge of Arcade	9/98	Action	22%	Warhammer 40.000: Chaos Gate	1/99	Strategie	70%
Das fünfte Element	11/98	Action	70%	Grand Prix Championship 1998	8/98	Sport	79%	Revenge of the Toys	6/98	Genre-Mix	48%	Warhammer 40.000: Chaos Gate	1/99	Strategie	70%
Das Grab des Pharaos	3/98	Abenteuer	77%	Legacy of Time	2/98	Abenteuer	68%	Rising Lands	4/98	Strategie	59%	Warhammer: Dark Omen	4/98	Strategie	87%
Days of Oblivion	6/98	Abenteuer	24%	Judge Dredd Pinball	7/98	Simulation	52%	Riverworld	12/98	Strategie	54%	Warhammer: Final Liberation	3/98	Strategie	62%
Deadlock 2: Shrine Wars	4/98	Strategie	68%	Juicy Town	9/98	Action	55%	Robo Rumble	8/98	Strategie	83%	Wing Commander Prophecy	2/98	Simulation	87%
Deathtrap Dungeon	7/98	Action	77%	Julius Caesar	5/98	Strategie	64%	Rocky Horror Interactive Show	11/98	Abenteuer	38%	Wing Commander: Secret Ops.	11/98	Online	gut
Deer Stalker	11/98	Simulation	42%	Kick Off '98	2/98	Sport	41%	Sanctum	9/98	Online	mittel	You don't know Jack Solo	4/98	Genre-Mix	44%
Delta Force	12/98	Simulation	?	King's Quest 8	1/99	Abenteuer	90%	Sanitarium	9/98	Abenteuer	61%	You don't know Jack Multi	4/98	Genre-Mix	71%
Der Ring des Nibelungen	12/98	Abenteuer	79%	Knights & Merchants	10/98	Strategie	86%	Semper Fi	5/98	Strategie	48%	Zapitalism! Deluxe	6/98	Simulation	33%
Descent To Undermountain	3/98	Abenteuer	48%	Knights & Merchants	10/98	Strategie	86%	Shamballa	1/99	Strategie	59%	X-Com Interceptor	7/98	Simulation	86%
Detkar	12/98	Sport	80%	Last Bronx	3/98	Sport	79%	Shamballa	1/99	Strategie	54%	X-Files	9/98	Abenteuer	51%
Die Pirateninsel	6/98	Genre-Mix	55%	Latex	1/99</										

# Kostenlose Produktinfos



2/99

Sie interessieren sich für eines der in dieser Ausgabe beworbenen Produkte?

Dann markieren Sie einfach die entsprechende Infonummer (zu finden auf der jeweiligen Anzeige) im Feld nebenan.

Senden Sie uns die ausgefüllte Seite (kopiert oder ausgeschnitten) per Post oder Fax zu.

## Anzeige des Monats

Welche Anzeige hat Ihnen in dieser Ausgabe am besten gefallen?

Kennziffer:

001	002	003	004	005	006
<input type="text"/>					
007	008	009	010	011	012
<input type="text"/>					
013	014	015	016	017	018
<input type="text"/>					
019	020	021	022	023	024
<input type="text"/>					
025	026	027	028	029	030
<input type="text"/>					
031	032	033	034	035	036
<input type="text"/>					
037	038	039	040	041	042
<input type="text"/>					
043	044	045	046	047	048
<input type="text"/>					

**Einsendeschluß: 1. Februar 1999**

Fax - Nummer:  
08106 / 89 96 07

Joker Verlag  
Produktinfo  
Max-Loidl-Weg 4  
85598 Baldham

Meine Adresse:

Name, Vorname, Firma

Straße, Hausnummer

Plz, Wohnort

Telefon, Telefax

## Statistische Angaben

Bitte jeweils nur ein Kästchen pro Kategorie ankreuzen.

### 1. Altersgruppe

- 1.1  bis 14 Jahre
- 1.2  15 - 20 Jahre
- 1.3  21 - 30 Jahre
- 1.4  31 - 40 Jahre
- 1.5  über 40 Jahre

### 2. Computer

Ich nutze meinen Computer:

- 2.1  nur privat
- 2.2  nur beruflich
- 2.3  beruflich und privat

### 3. Erfahrung

- 3.1  Einsteiger
- 3.2  Fortgeschrittener
- 3.3  Profi

### 4. Information

Welche Anzeigeninformationen sind für Sie wichtig?

- 4.1  Eindruck der Anzeige
- 4.2  Eindruck der Produkte
- 4.3  Preis der Produkte

# IMPRESSUM



## HERAUSGEBER

Michael Labiner  
verantwortlich

## REDAKTION



Richard Löwenstein (rl)  
Chefredakteur



Steffen Schamberger (st)  
leitende Bildred.



Brigitta Labiner (bl)  
Schlußredaktion



Markus Ziegler (mz)  
Redakteur



Reinhard Fischer (rf)  
Redakteur



Michael Trier (mt)  
Redakteur



Manfred Huber (mh)  
Redakteur



Paul Kautz (pk)  
Redakteur  
Tel. Redaktion:  
(08106) 899602-03

## ANZEIGEN



Christiane Schober  
Tel.: 08106/899601  
Verkauf/Beratung



Nicole Laubenberger  
Disposition

## MARKETING/VERTRIEB



Dorothea v. Pronay  
Tel.: 08106/899602

## ABONNEMENTS



Petra Laubenberger  
Tel.: 08106/899601

## GRAFIK



Karl Rieß

Comic + Illustration  
Werner Regnet

Fotografie  
Steffen Schamberger  
Reinhard Fischer  
Titel  
"Silver", Infogrammes  
Prolit Studio

Produktionsleitung  
Brigitta Labiner

## Layout, Reproduktion, Satz

Prolit Studio GmbH  
Max-Loidl-Weg 4, 85598 Baldham

Druck und Gesamtherstellung  
Jungfer Druckerei und Verlag GmbH  
37412 Herzberg

## Umschlag/Multicover®

Sebald Verpackungen GmbH, 90475 Nürnberg

Vertrieb Handelsauflage  
MZV Moderner Zeitschriften Vertrieb  
Breslauer Str. 5, 85386 Eching  
Tel.: 089/31906-0

Verkaufte Auflage III/98  
118.579



## Erscheinungsweise

PC Joker Heft und Spiel erscheint 12 x jährlich,  
zum jeweils ersten Dienstag des Vormonats.

## Abonnement

Jahrespreis (12 Ausgaben), zahlbar im voraus:  
DM 91,- / Ausland: DM 100,-. Bestellungen  
bitte über die Verlagsanschrift. Das Abonnement  
gilt für mindestens ein Jahr. Es verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr,  
falls es nicht gekündigt wird (jederzeit zum  
Ende des Bezugsjahrs möglich). Ein-  
zahlungskonto: Postbank München,  
Kto.Nr. 444 714-806, BLZ 700 100 80

## Manuskripte

Manuskripte werden gerne von der Redaktion  
angenommen. Sie müssen frei von Rechten  
Dritter sein. Sollten sie schon anderweitig  
zur Veröffentlichung angeboten worden  
sein, so muß das angegeben werden. Mit  
der Einsendung gibt der Verfasser die Zu-  
stimmung zum Abdruck in PC Joker Heft &  
Spiel. Honorar nach Vereinbarung. Für unver-  
langt eingesendete Manuskripte wird keine  
Haftung übernommen. Der Verlag behält  
sich das Recht vor, Einsendungen im Falle ei-  
ner Veröffentlichung ohne Angabe von  
Gründen zu kürzen oder nach eigenem Gut-  
dünken zu verändern.

## Urheberrecht

Alle in PC Joker Heft & Spiel erschienenen  
Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle  
Rechte, auch Übersetzungen vorbehalten.  
Reproduktionen jeder Art (Fotokopien,  
Microfilm oder Erfassung in Datenverar-  
beitungsanlagen usw.) bedürfen der schriftli-  
chen Genehmigung des Verlages.

## Haftung

Für den Fall, daß in PC Joker Heft & Spiel  
unzutreffende Informationen oder in veröf-  
fentlichten Programmen oder Schaltungen  
Fehler enthalten sein sollten, kommt eine  
Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des  
Verlags oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

## Umwelthinweis

PC Joker Heft & Spiel wird ausschließlich auf  
chlorfrei gebleichtem und teilrecyceltem Pa-  
pier gedruckt.

## Verlag und Redaktion

Joker Verlag Labiner GmbH & Co.  
Max-Loidl-Weg 4  
85598 Baldham  
Tel.: (08106) 899601

Telefax: (08106) 899607

Joker Homepage:

<http://www.pcjoker.de>

Internet: [jokerpost@aol.com](mailto:jokerpost@aol.com)

Hotline jeden Mittwoch zwischen  
16.00 und 19.00 Uhr  
unter den Nummern der Redaktion.

# KLEINANZEIGEN

## BIETE HARDWARE

Verk. Action-Reply Pro. Cheat-  
karte für PC! 50,- DM. 08586/  
917504

Amiga 500 mit 4 Joysticks, 1  
Maus, zweites Laufwerk, Tasta-  
tur und Spiele zu verkaufen für  
400 DM bis 450 DM. Tel.:  
05364/1775

P200, 64 MB, 4 GB, 24xCD-  
ROM, 4 MB Grafik + Monitor  
3D, Soundkarte, 15" Monitor +  
Software, VB 1099,- DM. C&C 2  
+ Mission, AOE je 40,- DM, BM  
98, Unreal je 45,- DM. Tel.:  
034224/40144

Verkaufe Sega Master System III  
inkl. 9 Spiele (Sonic, Alex Kidd,  
Moonwalker usw.) sowie Lö-  
sungsbuch, VB 150 DM. Schreibt  
an: R. Müller, Finkenau 16,  
09526 Olbernhau

P133 mit 16 MB RAM, 1,5 GB  
HD, Soundblaster Pro, 120 Watt  
Boxen, Maus, Tastatur, Win 95,  
S3 Trio 64 + Grafikkarte, 8fach  
CD-ROM Laufwerk, 2 Spiele,  
aber ohne Monitor. Tel.: 06624/  
6310. Fragt nach Sebastian. Preis  
VB.

Verkaufe Gameboysp. Spider-  
man 2, Tom und Jerry, Fortress of  
Fear, Megamen 2 und Dragon  
Heart je 15 DM. Tel. oder Fax:  
09542/445. Bei Anruf nach Mar-  
kus fragen. Es lohnt sich.

Roland SCC-1, GS/GM Sound-  
karte, 317 Instrumente, 9  
Schlagzeug-Sektionen, Hall  
Chorus, Midi-Schnittstelle,  
Neupreis 900 DM, VB 300 DM.  
Tel.: 07461/162191 ab 18.00  
Uhr

Verkaufe gebrauchte Hardware.  
Dimms, CPU's und Festplatten.  
Z.B. Dimm 32 MB für 40,- DM.  
Dimm 64 MB für 80,- DM. Infos  
unter: 0171/8821947

Verkaufe Sega-Mega-Drive II +  
Mega-CD-II mit 16 Spielen u. 7  
CDs, VB 500,- DM. Infos unter  
06071/32105. Atari 2600 mit 44  
Spielen, VP 200,- DM.

Biete 2x32 MB EDO-RAM, zu-  
sammen nur 150 DM inkl. Porto.  
Tel.: 036623/25250, Fax:  
036623/31037, Anrufe erst nach  
15 Uhr.

Amiga 2000 mit 1 MB RAM, Co-  
lor Mon., 2 int., 1 ext. Laufwerke,  
Tast., Maus, Joyst., div. Soft-  
ware, Preis VHS. Tel.: 04604/  
989699

## BIETE SOFTWARE

Capitalism, Albion, Hind, Tilt, Ran  
Soccer, Kick Off 97, Seafight, C.  
Quäzar, Civilization, Kings Quest  
7, Ishar-Trilogy, Battle Race, Jag-  
ged Alliance 1, Deep Space Nine,  
je 15 DM. Tel.: 04842/8299

Battle Isle 3, Star Trek 25th Anni-  
vers. je 15 DM. Operation Eastsi-  
de 50 DM. Sim Isle 15 DM. Nas-  
car Racing 5 DM, zus. 70 DM.  
0407/3590214 ab 17.00

Verk: System Shock, Toonstruck,  
Bleifuß, Colony Wars 2492, Pod,  
Orion Burger, Rally-Racing 97,  
Earthworm-Jim 1 + 2, Star Gene-  
ral, Panzer General je 15 DM,  
Microsoft Sidewinder 35 DM,  
Tel.: 04842/8299

Ab 14.00 Uhr: Excalibur, Battlezo-  
ne, Hexen 2, Bleifuß 2 und Blei-  
fuß Fun mit Cheats, Lands of Lore  
2, Floyd, je 20 DM u.a. Command  
& Conquer 2 + Vergeltungsschlag  
40 DM. Tel.: 08071/4432

Verkaufe: Autobahnraser 50  
DM, Revolte 25 DM, Air Warrior  
2 30 DM, Gold Games 2 10 DM,  
Mechwarrior 2 25 DM. Tel.:  
039831/20648

Verkaufe PC Spiele: Caesar 3,  
Dune 2000, Rainbow Six je 35,-  
DM. Liste anfordern: Dogan Pe-  
karac, Tannenbergstr. 11, 92637  
Weiden. Suche: It came from the  
Desert II für PC.

Verkaufe: Warwind, Warcraft,  
Sim City 2000, Terra Nova, Der  
Planer, M1A2, Congo, Master of  
Orion, Z, Return to Zork, Schach-  
meister, Skat 15 DM, NBA 96 20  
DM, Monkey Island 1-3 45 DM.  
Tel.: 04842/8299

Verk. FIFA 98, Turok für je 40  
DM, C&C 2 für 50 DM, zus. für  
100 DM. Tel.: 08144/98076

Verkaufe/tausche Grim Fan-  
dango, FS Europe 1, Europe 3,  
German Airports 1, Italy 98,  
Apollo Collection 1, Age of Em-  
pires und Chartbuster. Andreas  
Tel.: 0821/2992699 ab 18 Uhr

Verk.. Resident Evil 1 15 DM;  
F1RS 40 DM, C3 15 DM, Diablo  
30 DM, WC5 40 DM, AOE 40  
DM, Unreal 40 DM. Weitere Liste  
mit Top Preisen anfordern. Chris-  
tian Nauert, Eckhofkeller 3,  
94051 Hauzenberg

Verkaufe: Baphomet 1, Vollgas,  
Titanic, Lucas Adventures (Mon-  
key 2, Indy 4, Tentacle), Ring der  
Nibelungen, Prince of Persia 1+2,

Nascar Racing, Epic, Pinball, Aces, Air Havoc. Tel.: 07667/6600

Verkaufe: 13 CDs von Gold Games für 13 DM + Porto. Games Factory + Handbuch (zum Erstellen von Spielen) für 40 DM. Voice Type Simply Speaking (Diktierprogramm) für 10 DM. Tel.: 02821/980078 Lukas Schink

Verk. Star Trek Generations 10 DM, Uprising, Autobahn Raser je 25 DM, C&C 2: Das Kombinat, Unreal + Mission CD, Dune 2000 je 60 DM, jeweils + Versandkosten. Tel.: 03573/663614

Verk. F-15, Commandos, Anno 1602, Airline Tycoon je 45,-; Spec Ops, Chartbuster, Age of Empires je 35,-, C&C2 + Lösungsbuch, Siedler 2 je 30,-; Constructor, FIFA Soccer Manager je 15,-; KKND 10,-. Tel.: 02661/949206

Die Siedler 3, Knights a. Merchants, 101 Airborne je 50,-, F1 Racing, Red Baron 2, M1 Tank Platoon 2 je 40,-, Napoleon in Rußland, Panzer Gen. 3D je 20,-, Max, Terra Nova, Win Cleaner, M1A2 Abrams je 10,-. Tel.: 0450375423

Verk. ca. 80 PC-CD-ROM-Spiele ab 10 bis 45 DM, z.B. Forsaken, Deadlock 2, Red Baron, Lands of Lore 2, Dungeon Keeper, Anno 1602. Liste bei Thomas Bluemer, Lortzingstr. 72, 47623 Kevelaer, Tel./Fax: 02832/2677

Red Baron 2, Eastern Front, Rainbow Six, F-16 Fighting Falcon, Hexen 2, Resident Evil, Aces of the Deep, Might a. Magic 6, SSI Nr. 1, M1A2 Abrams, Apache Longbow 1. Tel./Fax: 09922/60224

Verkaufe: Tomb Raider 2 30 DM, F1 GP 2 25 DM, Moto Racer 30 DM, NFS 2 SE 25 DM, Constructor 20 DM, Emergency 35 DM, BM97 20 DM. (Alles Originale). Tel.: 06621/3987

Verk. Stonekeep 15,-, Wing Commander 4 25,-, 3D Ultra Pinball + Creep Night 10,-, Tomb Raider 20,-, für SNES Warlords 20,-, für N64 Blast Corps 50,-. Suche Comics 50-80er Jahre. Tel.: 04361/1238

Lords of the Realm, Werewolf, Campaign 1+2, Comanche, World War 2, Armored Fist, Air Power, Turrican 2, Hellfire-Zone, Apache Longbow, Comanche 2.0, Mig 29, Dungeon Master, Hind je 15,-. Tel.: 04842/8299

FIFA 98 30 DM, Outlaws, FIFA Soccer Manager, Resident Evil je 15 DM, 3D Ultra Pinball, Fatal Racing je 10 DM, Team Chef, Lode Runner, Jack Nicklaus 4, King's Quest 7, Champ. Manager 2 je 5 DM. Tel.: 02271/45794

Verk. I-War, Wet, Operation E., Anno 1602 je 30,-, Might & Magic VI 40,-, Industriegigant, Diablo, Imp. Galactica, Biing! je 25,- inkl. Porto. Rolf Feuerer 07353/3218 oder RFEUERER@T-Online.de

## SUCHE SOFTWARE

Suche die Spiele Ambrymoon, Touché, Cruise for a Corpse sowie PQ 2 + 3. Angebote bitte schriftlich an: Ramona Gebauer, Mommsenstr. 19, 45144 Essen

Ich suche das Spiel "Traders". Es ist ein kleines Spiel. Ruft mich an: 04336/3493 oder 999120. Danke. Stefan Fischer

## TAUSCHE SOFTWARE

Tausche King's Quest 7 oder Torins Passage gegen King's Quest 5 oder 6. Suche Riven zu kaufen oder Tausch gegen Monkey Island 1 und 2 + Lösungsbuch zu Monkey Island 1,2,3. Tel.: 0170/3111154

## VERSCHIEDENES

Über 2000 Cheats + Spielösungen je 2,-. Viele Special Disks ab 5,-. Bestellung und weitere Infos bei: Chr. Nikodemus, Quadenhofstr. 108, 40625 Düsseldorf. Tel.: 0211/299707 od. 0177/2695137. Ein Anruf lohnt sich immer!

Computerspielezeitschriften für Sammler und Nostalgiker: ASM komplett 2/89 bis 2/94, Power Play 7/90 bis 4/93, Play Time 5/91 bis 12/92, PC-Player 4/93 bis 5/94 u.v.a. Tel.: 0521/103083

## KLEINANZEIGEN GEWERBLICH

**SPIELE – SUPERGÜNSTIG.**  
24h online bestellen bei  
[www.pc-flasch.de](http://www.pc-flasch.de) z.B.  
Baldr's Gate: 69,90

Komplettlösungen mit Plänen, Tips & Tricks für fast alle Computer- und Videospiele: Lothar Köpfer,

Schliefeweg 6, 79872 Berau, Tel./Fax 07675/298

**Tomb Raider 3 – The Secrets of Lara Croft.** Lösung, Karten, Tips, Disk etc. DM 15,- + Porto. Tel.: 0221-9523203, E-Mail: [SMUZ@GMX.DE](mailto:SMUZ@GMX.DE)

Verkaufe über 2000 Tips, Codes, Lösungen zu je 2 DM. Dungeon Keeper + Zusatz CD, Biing, Tomb Raider, Warcraft 2, Heft CDs, CD1 Vollvers. von Dunkle Manöver, Demos, CD2 Vollvers. von Airwarrior 2. Tel. oder Fax: 09542/445

Suche alte LCD-Spiele, Game & Watch, Tabletops, LED-Spiele und altes, batteriebetriebenes elektronisches Spielzeug. Sammle alles, zahle gut. Tel.: 02831/2273

Bitte schickt uns kostenlose CD-ROMs und Software. Alles wird gebraucht! Frohe Weihnachten! Postadresse: J. Lemmermann/Jutzvollzugsanstalt/Via Postamt Diez/65582 Diez

## KONTAKTE

Wir suchen Spieler, die Strategiespiele per E-Mail erleben wollen. Jetzt einloggen: <http://home.t-online.de/home/egamer/index.htm>. Infos, kostenlose Regeln und Software!



kostet

Ihre private Kleinanzeige in PC Joker Heft & Spiel.

Einfach Coupon ausfüllen, **Fünf-Mark-Stück oder -Schein beilegen (kein Scheck, keine Briefmarken)** und einsenden an:

**Joker Verlag**  
**Kleinanzeigen**  
**Max-Loidl-Weg 4**  
**85598 Baldham**

WICHTIG!! Anzeigen, die auf Raubkopien oder indizierte Spiele schließen lassen, bzw. PLK-Nummern enthalten, werden nicht veröffentlicht!!

## Kleinanzeigen Coupon

Bitte veröffentliche meine private Kleinanzeige in der nächsten erreichbaren Ausgabe des PC Joker. Und zwar unter der Rubrik:

<input type="checkbox"/> Biete Hardware	<input type="checkbox"/> Suche Hardware
<input type="checkbox"/> Biete Software	<input type="checkbox"/> Suche Software
<input type="checkbox"/> Tausch	<input type="checkbox"/> Kontakte



Verschiedenes

Name, Vorname

Straße/Nr.

PLZ/Ort

Bitte jeden Buchstaben, Wortzwischenraum und jedes Satzzeichen leserlich in die einzelnen Kästchen eintragen!



Datum, Unterschrift

Ausgabe  
3/99

erscheint am  
**2. Februar**

nur  
8,90 DM

mit vielen aktuellen Demos und dem 3D-Tophit  
**„Sub Culture“** auf 2 Begleit-CDs!



## Tauchen Sie in sagenhafte Unterwasserwelten ab: **Vollversion „Sub Culture“**

Nur gut ein Jahr nach der Jungfernreise dieser genialen Genre-Mixtur von Ubi Soft laden wir Sie in vier Wochen zum Tauchgang ein. Am Programm steht packendes Gameplay aus **Handel, Action und Simulation** – verpackt in die schönste 3D-Grafik diesesseits des Meeresspiegels!

„Hier macht allein schon das Zusehen Spaß“, kommentierte unser stellvertretender Chefredakteur seinen Test und vergab

satte 92 Prozent für die Optik sowie einen Hit in der Gesamtwertung.

Noch mehr Spaß bringt es freilich, sein U-Boot durch Fischfang usw. mit diversen Waffen und Gerätschaften aufzurüsten, um für spannende Missionen im Konflikt der Tiefeseemeenschen gewappnet zu sein.

Freuen Sie sich auf beeindruckend animierte Fauna und Flora, Tag- und Nachtwechsel, grandiose Lichteffekte (Sonnenstrahlen, Lensflares, Strobo-skopblitze, Wellenreflexionen und

vieles mehr) sowie gerenderte Zwischensequenzen. Auf eine superbe Steuerung mit Trägheitsmoment für Tastatur, Maus, Stick oder Pad. Auf stimmige Musik, deutsche Sprachausgabe und maritime Soundeffekte. Und natürlich auf ein abwechslungsreiches Spiel im Stil des großen Klassikers „Elite“!

\* Erstveröffentlichung 12/97 (ca. 99,- DM)

\* Originalwertung: 86 Prozent, Hit

\* unterstützt alle gängigen 3D-Beschleuniger direkt

\* komplett deutsch

\* für Windows 95/98

## AUS DEM TERMINKALENDER DER REDAKTION

### Spiele

Heavy Gear 2 \* Pizza Syndicate

Kurt \* Quest for Glory 5

Sid Meier's Alpha Centauri

Sim City 3000 \* TOCA 2

Uprising 2



### Hardware

Was bringt Voodoo 3?

### Wahl

Spiel des Jahres 1998:  
die Sieger

### Special

Ausblick auf die  
Top-Games 1999



# Rival Realms

"Endlich kommt ein würdiger Vertreter des Genres...", "Dabei ist Rival Realms um einiges umfangreicher, durchdachter und zudem motivierender als andere Titel. Das Spiel ist auch ein definitiver Hit für lange Multiplayer-Sessions im Netz."

"Da haben wir ja wirklich eine kleine Perle.", "Nicht zuletzt durch die stimmungsvolle Umsetzung ... stimmt die Motivation.", "Man möchte immer weiter spielen" - POWER PLAY 1/99



Spielduell 90% Gesamt 86%

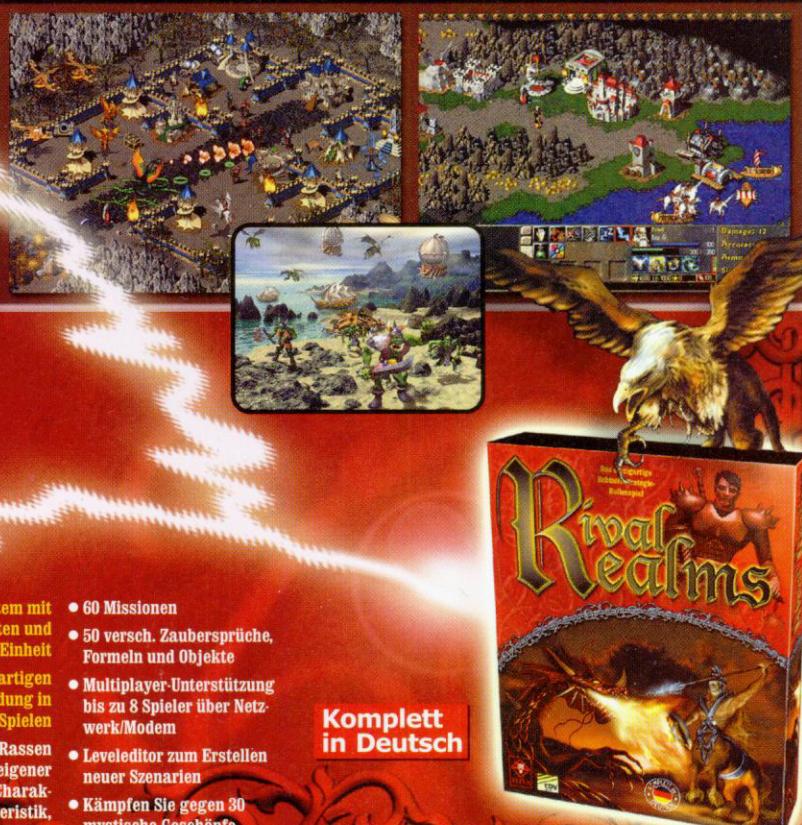
...wo die Fantasie zur Wirklichkeit wird...

Betreten Sie die vom Krieg gezeichnete Welt von RIVAL REALMS. Schon Jahrhunderte lang wurde der Frieden dieses Landes durch zahlreiche Kämpfe zwischen Menschen, Elfen und Grünhäutern gestört.

Die Kämpfe wurden immer wilder. Nun kann es nur noch einen Sieger geben: Eine Rasse, die

das gesamte Land beherrscht.

Nehmen Sie die Herausforderung an, und bringen Sie diesen epischen Krieg unter Ihre Kontrolle! Als Anführer einer der drei Rassen werden Sie mit RIVAL REALMS eines der abenteuerlichsten Computerspiele Ihres Lebens spielen.



## Produktinfo 002

- Ausgeklügeltes System mit Erfahrungspunkten und Upgrades je Einheit
- Speichern von einzigartigen Truppen zur Verwendung in späteren Spielen
- Drei Rassen mit eigener Charakteristik, Gebäude und Truppen
- 60 Missionen
- 50 versch. Zaubersprüche, Formeln und Objekte
- Multiplayer-Unterstützung bis zu 8 Spieler über Netzwerk/Modem
- Leveditor zum Erstellen neuer Szenarien
- Kämpfen Sie gegen 30 mystische Geschöpfe
- Interaktive Einführung mit Tips & Trainingsleveln

Komplett  
in Deutsch

CDV5064  
DM 79,95\*

## GamesPower Pro

Der ultimative Spieleknacker



DM 39,95\*

- Mir über 7000 Tips, Tricks und Lösungen zu Spielen für 21 Spiel-Systeme, z.B. PC, PlayStation, Nintendo, Amiga etc.
- Cheat-Finder 2.0: Finden Sie Cheats zu neuen Games einfach selbst heraus!

Entdecken Sie unbekannte Levels, manipulieren Sie gespeicherte Spielstände oder erstellen Sie auf einfache Weise Patches, die Sie an Freunde weitergeben können.

### NEUE VERSION!

Über 300 neue Cheats, z.B. für Commandos, G-Police, Age of Empires uvm.

- Monatliche Updates über das Internet
- Erstellen Sie Patches, die Sie an Bekannte weitergeben können
- Einfaches Editieren von Dateien mit und ohne Hex-Editor

## CDV Planetarium Pro

Ihr eigenes PC-Planetarium



CDV5065  
DM 39,95\*

Jetzt mit deutschsprachigem Handbuch

- Echtzeit-Animation von über 260.000 Himmelskörpern
- Über 200 Fotos
- Ideal zum Lernen und Auffrischen

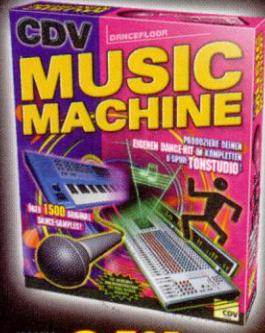
Endlich unversteckte Ansichten des Himmels von jeder gewünschten Position der Erde und zu jeder beliebigen Uhrzeit.

Betrachten Sie Galaxien, Kometen, Konstellationen und Planeten, die sich in Echtzeit auf dem Bildschirm bewegen und verfolgen Sie die Sternenbewegungen von 1000 Jahren in wenigen Minuten!

- Lernen Sie astronomische Fakten anhand von Fotografien aus dem Hubble Space Telescope der NASA oder nehmen Sie an dem Astro-Quiz teil.

## CDV MusicMachine

Das virtuelle 8-Spur-Tonstudio



CDV5063  
DM 34,95\*

### Features

- Recording Box
- Sound Import/Export
- Keine musikalischen Vorkenntnisse nötig
- Über 1500 Samples
- bis zu 4 HiFi-Stereo-Spuren

Mit der Maus wählt Du Samples aus der gewünschten Gruppe (z.B. Drum, Bass) und plaziert sie innerhalb der acht Spuren. Jetzt noch einige der hitverdächtigen Gesangs- und Rap-Parts dazu, Effekte an die richtigen Stellen, und fertig ist Dein erster Dance-Floor-Hit! Der fertige Mix lässt sich natürlich auch als WAV-File speichern, z.B. um eigene Audio-CDs zu brennen.

CDV Software GmbH  
Postfach 2749  
76014 Karlsruhe

Tel. 0721/  
97224-0

Fax 0721/  
97224-24  
www.cdv.de



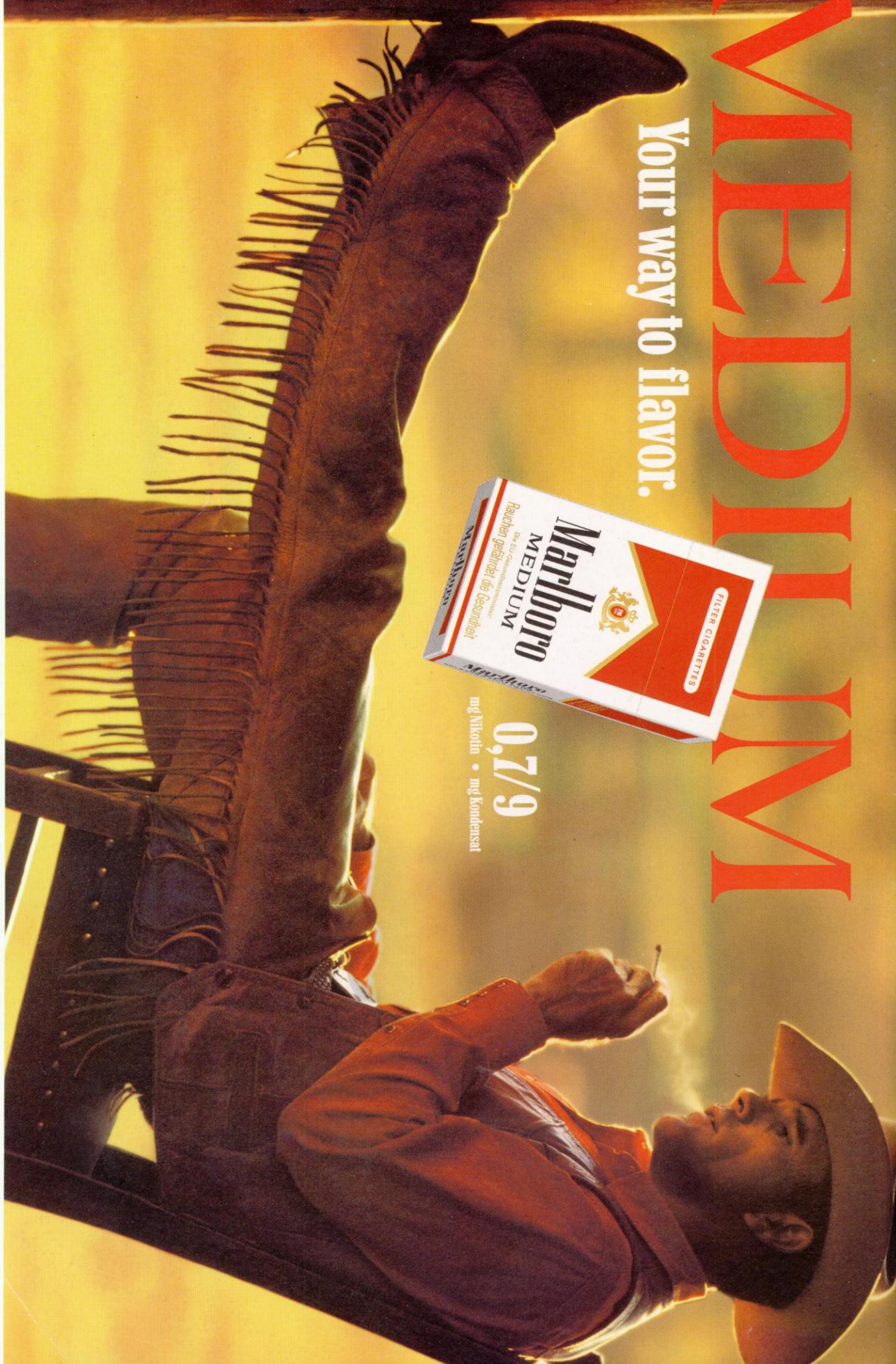
# MEDIU

Your way to flavor.



0,7/9

mg Nikotin • mg Kondensat



Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit.  
Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,7 mg Nikotin und 9 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)